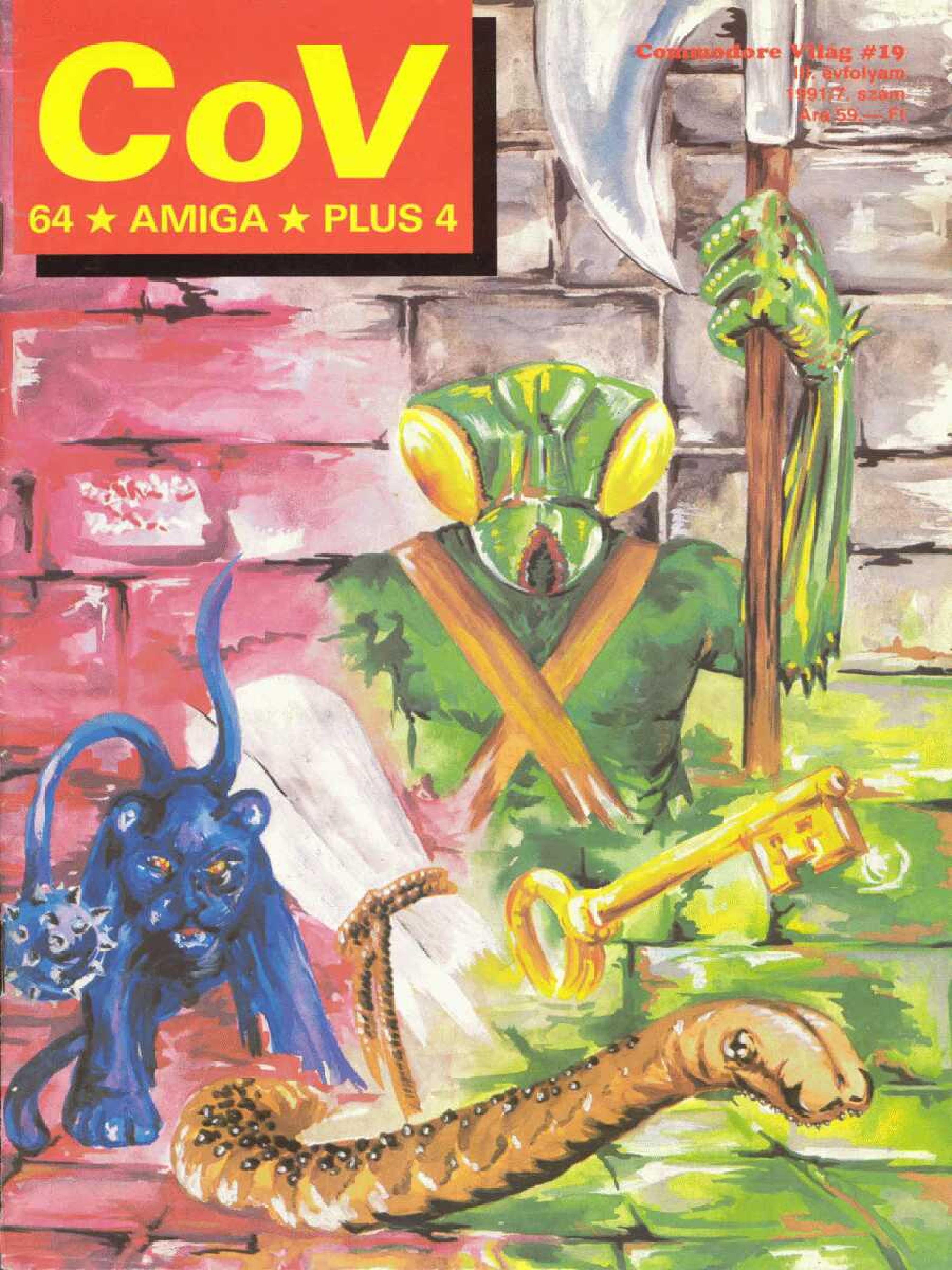


Commodore Világ #19
III. évfolyam
1991/7. szám
Ára 59,— Ft

Intro

Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

Szokás szerint üdv mindenkinek, aztán nincs is több bevezetési cécó, mert most éppen nagyon sok dolog jutott az eszünkbe.

Mindenekelőtt megjelent a **CoV Évkönyv'91**! Nem "nemsokára megjelenik", nem "meg fog jelenni", hanem így: megjelent. Masszív 204 oldal (ha beleszámoljuk a borítókat is), a borítón nagy vigyorgó tehénnel. Van benne minden, de most inkább nem részletezzük, mert a múltkor már leírtuk, mi az a "minden". Sűrű elnézéseket kérünk mindenkitől, hogy majd' fél évig késett, de most már tényleg megvan. Természetesen még van belőle, tehát mindössze 249,— Ft csekken történő befizetése esetén rögtön küldhetjük is (csekket is tudunk küldeni — ez egy univerzális újság)

Ha már úgyis csekkezünk, akkor esetleg rögtön felhívnánk, a figyelmet arra, hogy most meglepetés gyanánt színes melléklettel jelentünk meg: egy újabb rózsaszín csekkre bukkanhatsz valahol az újságban, amelynek use-olásával soha vissza nem térő lehetőség csillan fel előtted: mindössze 600,— Ft fejében **nyerhetsz egy IBM PC-t** és egy '92-es CoV-előfizetést. (Részletesen ld. a 4. oldalon.)

A 600,— Ft-ból valószínűleg már kiderült az is, hogy jövőre ismét kínos dologra kényszerülünk: kénytelenek vagyunk januártól 68,— Ft-ra emelni a gyönyörű 36 oldalas CoV-ok árát. Ez valószínűleg elég kellemetlenül érint mindenkit, de nem mi tehetünk róla: sajnos idén is már két papíráremelés volt és jövő év elejére is újabb viharfellegeket jelez a nyomdai meteorológia. Igazán sajnáljuk, de sajnos árat kell emelnünk. Viszont ígérjük, hogy azonnal az eredetire csökkentjük az árat, mihelyt —30%-os lesz az infláció...

Kellemesebb témára terelve a szót: remélhetőleg senki sem felejtette el, hogy **a következő szám dupla terjedelemben jelenik meg** (CoV 20-21 együtt). Arról már rég leszoktunk, hogy könnyelmű kijelentéseket tegyünk a megjelenési dátumokról, de mivel legkésőbb december 10-ig lehet átadni a HELIR-nek azokat a számokat, amelyeket még idén az utcán óhajtunk látni, továbbá különféle számítástechnikai rendezvények is lesznek, tehát mindenképpen igyekszünk addigra megjelentetni. (Ha ezen számunk jelenne meg december elején, akkor tudatjuk mindenkivel, hogy nem ezt gondoltuk dupla számnak...)

A téglalapunk mindjárt elfogy, pedig még annyi mindenről akartunk beszélgetni. Nem baj, a dupla számba dupla méretű intro helyett inkább egy dupla méretű eszmefuttatás következik a CoV-ról, jövőbeni terveinkről meg egyéb csintalanságokról. Ennyi elég is lesz nyitásnak, már amúgy is rég a dupla számot kellene csinálnunk.

Addig is itt van egy CoV 19...

Commodore Világ (újszágszerű dolog, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és tehenekkel)

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Címlapterv: Kovács József
Grafika és tehenek: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt **és főleg TE**, aki megvetted a CoV-ot!

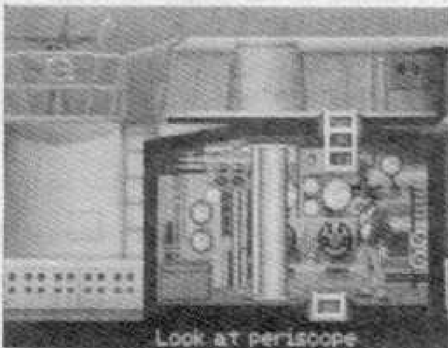
Technikai szerkesztő: CoVanek úr
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf. 363 címen
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

News

Adventure/RPG

——— 64, Amiga, PC ———

Mindjárt az elejére egy találós kérdés: gyönyörű kalapja van, rendkívül jóképű, kevés kivételtől eltekintve marhaságokat beszél és a **Lucasfilm** szokott róla hol filmeket, hol játékokat késziteni — na ki az? (**Hopp! Hát ez én vagyok — CoVboy**) Természetesen Indiana Jonesról van szó. Akik kitalálták boldogok lehetnek, akik nem, azok is, mert a kalapos fickó ismét visszatér számitógépünkbe: megjelent a sorozat negyedik része, **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** cimmel. A játékban különösebb újdonságot csak a frissessége jelent, egyébként ugyanazt a jól bevált szerkesztőt használták, ami már sikerre vitte az INDY 3 ADVENTURE-t és a SECRET OF THE MONKEY ISLAND-et (a többiekről nem is szólva). PC-n ismét külön VGA- és EGA-verzió került piacra, az Amiga-változatot természetesen az előbbiből ültették át. Akárcsak a 3. rész esetében, a kalandjátékkal párhuzamosan elkészitették a hasoncimű 'sokkal inkább arcade, mint adventure'-változatot is. Ezt nemcsak 16-bites gépeken, hanem 64-en is forgalomba kerül. Elég lehangolónak tartjuk, hogy 64-en megint csak arcade-et kapunk: Lucasfilmék igazán csinálhatnának még egy pár ZAK vagy MANIAC MANSION-szerű dolgot! Sajnos úgy tűnik, már nem látnak üzletet benne...



——— Amiga, PC ———

Még mindig **Lucasfilm**: valamikor régebben már hirt adtunk róla, hogy bőszen készitik a **SECRET OF THE MONKEY ISLAND II.** részét is. Hát Yikes! (vagyis megjelent) A szellemkalóz visszatér — **LECHUCK REVENGE**! Egyelőre még csak PC-verzió van, de februárban az Amiga-tulajdonosok is boldogan másolhatják majd (szellem)kalózpéldányaikat. Valószinűleg senkinek nem fog különösebb meglepetést okozni az az info, hogy újabb cimeres ökörségről van szó, maximum a tökéletesitett szerkesztő (a felvett tárgyakat ikonok mutatják) okozhat



△ **ELVIRA II:** ***boldogan retteghetünk tovább***

egy futó szemöldökemelést. Jövőtők rémületes lesz, mert az biztos, hogy leirást is fogunk róla csinálni. Azt mondjuk nem igérjük, hogy a német nyelvű verzióról (bizonyos előitéletekkel viseltetünk az olyan nyelv iránt, ami a végére teszi az igét és olyan szavakat képes produkálni, mint mondjuk 'Landwirtschaftaufstellung'), de most majd igyekszünk, hogy ne 11 oldal legyen... (Legalább 30 lesz!)

——— Amiga, PC ———

Az **Accolade** a SEARCH FOR THE KING-gel már megmutatta egyszer, hogy ugyanolyan kellemes kalandjátékokat tud prezentálni, mint szimulátorokat. Ugyan a játékról állandóan egy konkurrens cég lezser ruhás hőse jutott eszünkbe, mindenesetre nem nélkülözött bizonyos egyéni stilust. Ezért valószinűleg sokaknak jelent örömet, hogy Les Mainley kalandjai tovább folytatódnak a **LOST IN LOS ANGELES**-ben. A szinhely a napfényes California lesz. Hallgatva az idők szavára, a programozók elfelejtették az előző rész EGA-kinézetét és a VGA-kártyás PC-k grafikai adottságaira alapozták a játékot (de az is lehet, hogy nem akartak lemaradni a konkurrencia LARRY 5-je mögött). Ezenkivül PC-nél nem árt, ha a leendő játékos SoundBlasterrel is rendelkezik, mert a zenei aláfestést szolgáltató falsett Beach Boys-számok az internal speakeren esetleg nem fognak olyan nagy audio-élményt nyújtani....

——— Amiga, PC ———

Még mindig **Accolade**, még mindig adventure, de most a könnyed amerikai 'high life'-téma helyett egy kissé súlyosabb — horror. Egyetlen Amigásnak vagy 64-esnek sem okozhat problémát ama kérdés megválaszolása, hogy kit beceznek 'Horrorkirálynő'-nek (**Hát én a barátnőmet, de csak akkor, ha nem hallja — CoVboy**) — természetesen a szép (?) Elviráról van szó. A MISTRESS OF THE DARK-ot követi a 2. rész, ami a **JAWS OF CERBERUS** cimet viseli és csakis éjféltájt, olajozatlan ajtók mellett ajánlatos játszani vele. Az első részből ugyan nagyszerű 64-es átirat készült, de a második 8-bitesitéséről egyelőre még nem érkezett hír. A PC-seknek és Amigásoknak tehát kellemes rettegést, a 64-eseknek pedig Darvas Iván-sanzonokat (*"Várj reám, s én megjövök, hogy ha vársz nagyon..."*) kivánunk.

——— Amiga ———

Nem sokaknak jelent majd újdonságot, de eddig mindig kiment a fejünkből: a FUTURE WARS és az OPERATION STEALTH által közismertté vált francia **Delphine** cég megjelentette immáron harmadik hasonszabású opuszát, ami a **CRUISE FOR A CORPSE** nevet viseli. Mivel a nyomozósdi már legalább három hónapos, többet valószinűleg nem is kell mondanunk róla — mindenki megnézheti otthon. Egyébként szerény véleményünk szerint ez sikerült idáig a legjobban és ne okozzon senkinek meglepetést, ha hirtelen felindulásból elkövetünk róla egy leirást. Apropó: ha már úgyis Delphine-nél tartunk, akkor a PC-seknek megjegyezzük, hogy bármelyik épkézláb BBS-ből (vagy hazai swappertől) lehivható a FUTURE WARS PC-átirata is.

——— (64?,) Amiga, PC ———

Néhány kellemes hír az RPG-rajongóknak egy bizonyos **SSI** nevű háztájiból: azonkivül, hogy gőzerővel fejlesztik az **EYE OF THE BEHOLDER** 2. részét, folytatták a *Forgotten Realms* (POOL OF RADIANCE és társai) sorozatukat is: a 4. rész a **POOLS OF DARKNESS** nevet viseli és ismét a jó öreg *Phlan* városából indul. Na most akkor egy furcsa érdekesség: az SSI valamelyik munkatársa egy magazinban arról regélt, hogy a játékot csak 16-bites gépeken akarják forgalomba hozni... Tessék?! Ez mondjuk érthető lenne abban az esetben, ha a kivitelezéssel áttértek volna arra a stilusra, amit mondjuk az EYE OF THE BEHOLDER képvisel — de a POOL OF DARKNESS ugyanazzal a szerkesztővel készült, mint az elődje! Azonkivül a 8-bites játékaik eladásai még mindig nagyon kellemes mértékben gyarapitják az SSI számláját, tehát szerintünk ez a figura éppen rossz napot fogott ki és a 64-es RPG-őrültek is buzgón készithetik a kockás (**"Négyzethálós"... — CoVboy**) füzeteiket az új dungeonok feltérképezéséhez.

——— (64?,) Amiga, PC ———

Az egyszeri fantasy-rajongók minden bizonnyal rezignált mosollyal veszik tudomásul, hogy fenyegetően hömpölyög feléjük az ultimate **ULTIMA VII**. Valószinűleg ez lesz az a játéksorozat, amelyet az **Origin** az időszámitás végéig vagy az emberiség kipusztulásáig fog folytatni. (Vagy amelyik előbb bekövetkezik — a kettő nem zárja ki egymást.) A hetedik rész csil-

▽ **MONKEY ISLAND II:** ***Guybrush láttán minden jobb érzésű ház romba dől***



logó-villogó kivitelezése már csak nyomaiban emlékeztet az elsőre — egyébként minden maradt a régi. Az Origin is azzal eteti a jónépet, hogy csak 16-bites verzió lesz, de ha emlékezetünk nem csal, akkor már a "Hamis próféta" (ULTIMA VI.) ügyében is ilyen dumával jöttek. Aztán egészen "tűrhető" 64-es átirattal settenkedtek be a piacra... Mindenesetre a minden bizonnyal nyakunkba szakadó ULTIMA VIII-at a változatosság kedvéért igazán kihozhatnák valami más néven is! (Például BETLIMA I. vagy valami ilyesmi)

——— Amiga, PC ———

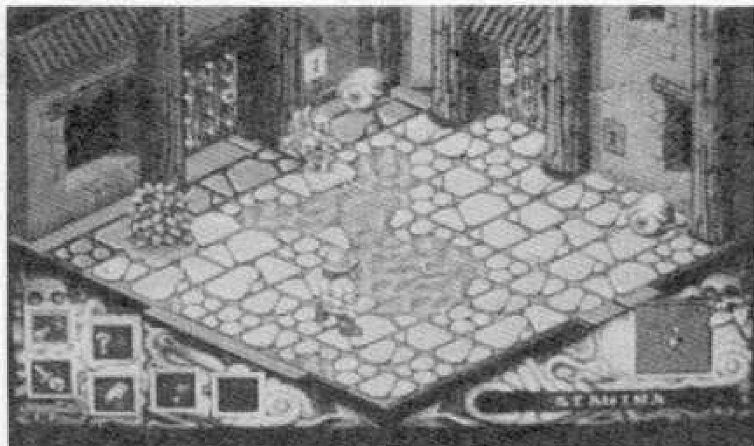
Mivel tisztában vagyunk vele, hogy galaktikus magazinunkat az emberiség legnagyobb gondolkodói is odaadással forgatják, rájuk is gondoltunk: nekik egy kis **Sierra**... Egy bizonyos fehér nylonöltönyt viselő úriemberről van szó, akinek becsületes neve Larry. Larry Laffer. A LARRY 3. után következő **LARRY 5.** bizonyos hiányérzeteket kelthet a felsőfokú matematikai végzettséggel rendelkezőkben, de aki már játszott egy *Al Lowe*-féle játékkal, annak ez abszolút nem okoz meglepetést. A beszédesen kétértelmű **PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK** alcímmel ellátott részben hősünk (most már hősnőnk is) az után nyomoz, hogy vajon mi történhetett a LARRY 4-ben. Most nem viccelünk — tényleg erről szól a játék... A kivitelezés egyébként már a legújabb, SPACE QUEST 4-nél és KING'S QUEST 5-nél használt szerkesztővel készült, így a PC-sek (majd az Amigások) VGA-őkörségeket szemlélhetnek.

——— Amiga ———

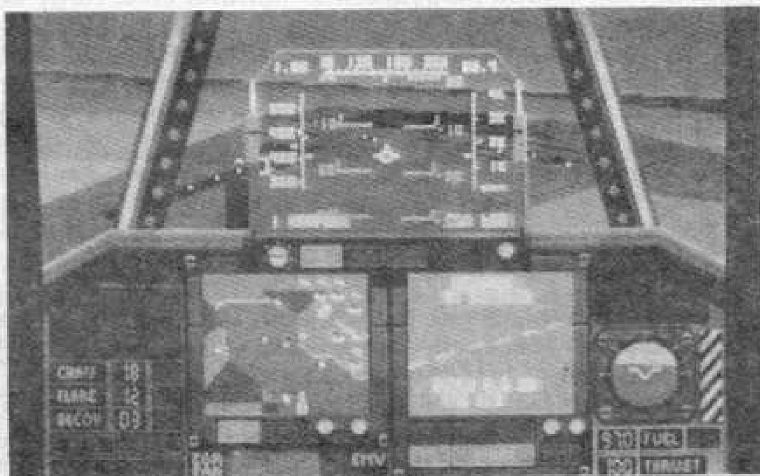
Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer nagyszerű 3D kalandjáték, amit úgy hívtak, hogy CADAVER. Mivel bármelyik fantasy-játékos egyszer már úgyis lefonta a lábát az élvezettől, amikor a játékkal játszott, most tovább fonogathat: **PAYOFF** címmel jelent meg a "folytatás", amelyben az első részben megismert 5 szint után további 4 szintet kóborolhatunk be a derék törpénkkel.

——— Amiga, PC ———

Talán az idősebb 64-esek még emlékeznek arra a ma már kövületnek számító soklemezes Interplay-játékra, ami a LORD OF THE RINGS I-II-III. címet viselte. A "Gyűrűk ura"-téma úgy látszik megért még egy kört a cégnek, mert a játékot most ismét kiadták, ezúttal 16-bites gépekre. Az eredeti trilógia történetét teljes mértékben követő sorozat tagjait most nem együtt, hanem egyenként dobják piacra (az eredeti, könyvek szerinti bontásban): eddig a **VOL. 1: THE FELLOWSHIP OF THE RING** és a **VOL. 2: THE TWO TOWERS** jelent meg, de mire ezt leírjuk valószínűleg már piacon lesz a harmadik rész is (**VOL. 3: THE RETURN OF THE KING**). Minden játék hosszas — egyébként az EYE OF THE BEHOLDER-re emlékeztető — introval kezdődik, ami az előzményeket meséli el, a játék megvalósítása pedig a TIMES OF LORE-t idézi.



▽ **PAYOFF:** ***újabb 4*** **CADAVER-*szint***



Szimulátor/Stratégia

——— Amiga, PC ———

A FIGHTER BOMBER sikere után tovább garázdálkodik a szimulátor kategóriában az **Activision**: **HUNTER** néven forgalomba hozott játékuk egészen meglepő csemege a vektorgrafikával készült szimulátorok körében. A játékban folyó hadviselésben ugyanis az összes elképzelhető szárazföldi-, vízi- és légi alkalmatossággal (tank, motorcsónak, helikopter) támadásba lendülhetünk a célpontok megsemmisítéséért járó creditekért. Az ugyan nem teljesen világos, hogy vajon melyik hadsereg rendszeresített soraiban 'windsurf' nevű harci eszközt, mindenesetre egy ilyet is meglovagolhatunk. Erősen hiányoljuk viszont a játékból a rollereket, amelyek tudvalevőleg a gépesített alakulatok leghatékonyabb szállítóeszközei közé tartoznak.

——— Amiga ———

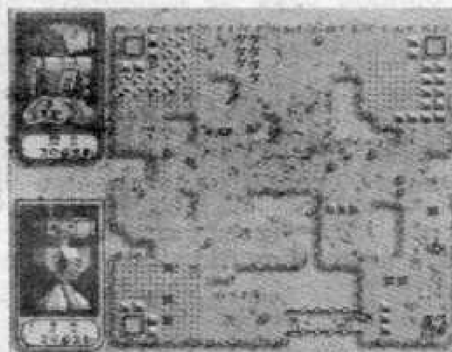
A szimulátorok manapság kicsit túlzottan is divatba jöttek: még a RICK DANGEROUS és SWITCHBLADE révén megismert **Core**-nál is heveny vektormágiába ringatták magukat a programozók, amikor kiizzadták magukból a **THUNDERHAWK** névre hallgató helikopterszimulátort. Szép, szép, de ebben a szimulátordömpingben semmi újat vagy jobbat nem tudtak nyújtani ezzel a játékkal — hacsak azt nem, hogy a műszerfal sokkal egyszerűbb, mint a többi hasonló jellegű programnál. Ez meg nem jelent különösebb előnyt.

——— Amiga, PC ———

A VGA-s PC-kkel rendelkezők már majd' egy éve repkedhetnek a **WING COMMANDER**-ben azokkal a barátságtalan mütyürkékkel, amelyek rendszeresítése militaristáéknál úgy kábé ezer év múlva várható. Az **Origin** már készíti a második részt (további barátságtalan mütyürkékkel), valamint műsorszünet idejére piacra dobta az első rész Amiga-átiratát is.

——— Amiga, PC ———

A nyugatnémet **Linel/Rushware** koprodukció valami egészen eredeti dologgal rukkolt elő, amikor piacra dobta a **TRADERS** c. játékot. A "Kereskedők" *egy érdekes mixtúrája a stratégi*ai és manager játékoknak, elég egyszerű (ámde bolondos) grafikával. Ezenkívül tipikus családi játék: egyszerre akár négyen is játszhatunk vele.



——— Amiga, PC ———

Nyilvánvaló, hogy ez a News-rovat sem múlhat el anélkül, hogy ne ejtenénk szót a szimulátorok koronázatlan királyáról, a **Microprose**-ról. Természetesen ők is új dolgokban mesterkednek: egyrészt **F117-A NIGHTHAWK** néven új repülőgépszimulátoruk kerül piacra, amelyben egy újabb "Lopakodó" nyergébe pattanhatunk. Pontosabban ez ugyanaz a "Lopakodó", amelyet a STEALTH FIGHTER-ben berepülhettünk, lévén az F117-A az F-19 néven rendszeresített gép prototípusának gyári sorozatszáma. Úgy látszik, egy témáról nem elég egy bőrt lenyúzni... Egy másik Microprose-fejlesztés eredménye egy mission disk az F-15 STRIKE EAGLE II-höz: az **OPERATION DESERT STORM** nevéből már mindenki kitalálhatja, hogy a küldetésekben az Öböl-háború eseményeit élhetjük át a monitor képernyője előtt. (Vajon miből élne szegény Microprose, ha mondjuk véletlenül Szaddam Husszein győzött volna?...)

——— Amiga, PC ———

Az **Electronic Arts** az autóversenyek kedvelőinek kedveskedik a **MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE** c. szimulátorával. A TEST DRIVE/HARD DRIVIN' keverékre emlékeztető program ugyan egy sima autóverseny, ami főleg a gáztaposásra és a kormány rángatására helyezi a hangsúlyt, viszont autóversenyek esetében meglepő újdonságként szolgál a külső nézeti képek (autó mögött, autóban, helikopterről, stb.) és az autóverseny típusa választásának lehetősége.

Dear dude! Először is elnézést kérünk hogy most már a beliveken is egész oldalas reklámokkal traktálunk, de a borítókat részint megvették különböző cégek, részint meg CoVboy nem volt hajlandó lemondani a B3-ról. Valahol viszont nem ártana magyarázatot adnunk arra, hogy mit keres már megint egy rettenetes rózsaszín csekk az újságban. Természetesen az nem más, mint az 'előfizetési csekk'-mániánk legújabb felvonása. Ez alkalommal most kivételesen nem a már legendássá vált 'CoV Évkönyv '91 előfizetési'-csekkről van szó (de még vannak olyanok is, azt is tudunk küldeni!), hanem egy teljesen új és az eddigieknél még sokkal csodálatosabb lehetőséget biztosítunk számodra. Ez természetesen nem más, mint a

CoV '92-es előfizetése

Igen. Ez igaz. Jövőre sem menekültök meg a CoV által nyújtott megaélvezettől! Jövőre is lesz móka, vidámság, kacagás és természetesen tehenek. (Sőt, talán még játékleírásoknak is tudunk helyet szorítani!) Nyilvánvaló, hogy Te sem maradhatsz ki abból a lehetőségből, hogy előfizethetsz rá! Ezért Neked (csakis Neked!) elhelyeztünk egy gyönyörű szép csekket a mostani számunkban, amelyre mindössze a nevedet és a címedet kell OLVASHATÓAN ráírnod és jövőre kilenc (azaz egy dupla szám esetén nyolc) alkalommal az a szerencse ér, hogy a postaládádban értékes holmira bukkansz — az új CoV-ra.

Igaz, hogy a csekken díszelgő '600,— Ft' felirat az első látásra visszarettenthet attól, hogy elszáguldj a legelső postahivatalba, ahol feladhatod a pénzt — de gondolj csak az alábbiakra (ha nem rettentél vissza, akkor nem kell semmire gondolni, csak nyugodtan száguldj a posta irányába):

- Életed sivárrá válna '92-ben, ha nem lennél biztos abban, hogy a következő CoV boldog tulajdonosai között leszel;
- Nem kell állandóan az újságoshoz rohangálnod — az elsők között kapod meg az új számokat;
- A postaköltséget mi álljuk;
- Ha pénzügyminiszterünk tovább szórakozik azzal, hogy leértékelgeti a forintot, akkor az még nagyobb inflációt és újabb áremelést eredményezhet — természetesen ez az előfizetőkre nem vonatkozik, ők akkor is a régi árán kapják a CoV-ot;
- Mókás dolgokban vehetsz részt (ezekről majd később);
- Nem is olyan sok pénz az a 600,— Ft...

Nyilvánvaló, hogy az elmondottak máris egész más színben tüntetik fel a dolgokat és a szemedben lobogó eltökéltséggel indulsz a posta szárnyára bocsájtani ezt a jelképes összeget. (Köszönjük, hogy olvashatóan írtad rá a nevedet és a címedet!)

Mivel már úgyis visszajöttél, gratulálunk a gyorsaságodhoz: a jövő évi előfizetéseket csak 1992. január 15-ig áll módunkban elfogadnunk (év közbeni előfizetésre nem lesz lehetőség), de mivel Te még '91-ben feladtad a pénzt, ez Téged úgysem érdekel már. Te már biztos szenvedő alanya leszel az alábbi mókáinknak:

- Természetesen olvashatod a jövő évi CoV-okat, ami már elég mókásnak ígérkezik;
- A december 31-ig beérkező előfizetések feladói közül néhány emberrel azt játszuk, hogy visszaküldözgetjük a pénzüket és jövőre az a katasztrófa sújtja őket, hogy ingyen kapják a CoV-ot. Mivel a '91-es előfizetőink már az előző CoV-ot is csekkmelléklettel kapták, közülük már húszan elég furcsán néznettek a postásra, amint visszahozta a pénzüket — de a móka tovább folyik és minden vágyunk, hogy még legalább húszat visszaküldhessünk.
- Néhányan a szemünkre vetették, hogy míg más újságok Amigákat és 64-eseket sorsolnak ki az előfizetőik között, mi a 'soha-meg-nem-jelenő-Évkönyvvel' szúrjuk ki az olvasóink szemét. Rendkívül mókásnak ígérkezik az, hogy a '92-es előfizetőink között nem sorsolunk ki sem Évkönyvet, sem Amigát! Amigánk sajnos csak egy van és mi szegények vagyunk ahhoz, hogy egy újat vegyünk...
- ... ellenben van egy teljesen felesleges unintelligens számológépünk, amitől minél előbb meg akarunk szabadulni: az áll a dobozán, hogy ez valami 286-os alapú, PC-kompatibilis ketyere, 1 Mega memóriával, 40 Megás winchesterrel, 1.2-es drive-val, de lehet, hogy van benne egy 1.44-es is. Aztán van benne még valami VGA-kártya is és a bajokat végképp betetézi egy monitor. Na, most ez itt csak foglalja a helyet nálunk (még ki se bontottuk), szóval minden vágyunk, hogy az 1991. december 31-ig beérkező előfizetőnk egyikénél ezt a pakkot ottfelejthessük! Aztán nyúglódjön vele tovább ő...

Hát ennyi. Igazán nagyszerű lenne, ha jövőre is az előfizetőink sorában látnánk Téged. Mindenesetre annyit ígérhetünk, hogy jövőre is igyekezni fogunk.

Clue Master Detective

Azon 64-es olvasóink, akik állandóan azért elégedetlenkednek, mert túl kevés a CoV-ban az olyan leírás, amit a kazettások is használhatnának, időről-időre tippekkel szolgálnak, hogy milyen játékokat kellene leírnunk (hál'Istennek!). A legtöbb ilyen témájú kérés — a WIZARD WARZ után — a **Leisure Genius** '90-es programjával, a **CLUE MASTER DETECTIVE**-vel kapcsolatban érkezett. Ezt mondjuk elég meglepőnek tartottuk, mert a játék számunkra teljesen egyértelmű volt. De hát ha leírásra vágytok róla, akkor rajtunk ne múljék...



△ ***Hulla lesz, izgalmak nem***

A játék egy eredetileg *Supersleuth* névre hallgató nyomozós társasjáték számítógépes feldolgozása, ami eredetileg táblás játékként került forgalomba valamikor a hetvenes évek közepén. Aki már olyan vén, mint mi, továbbá szereti unalmas perceit keresztrejtvényfejtéssel tölteni, az esetleg emlékezhet rá, hogy a játékkal már találkozott egy '79-es vagy '80-as 'Rendkívüli Füles'-ben. (Talán csak azért volt világos számunkra a MASTER DETECTIVE, mert játszottunk az eredetivel is.) Mielőtt belekezdenénk a játékba, röviden ismertetjük a játék szabályait:

A játékban egy nyomozó szerepét fogjuk alakítani, aki pillanatnyilag egy Isten háta mögötti házban tartózkodik. A háznak mindenképpen előnyére válik, hogy jó tágas (egy csomó szoba van benne), de apró negatívumai is vannak: például néhanapján meggyilkolt hullákat találnak benne, miként az a minap is történt. A hulláról bőséges információk állnak rendelkezésünkre: "valaki, valahol és valamivel" gyilkolta meg. A mi feladatunk az, hogy kiderítsük ennek a három dolognak a kilétét. A játékot tulajdonképpen 1-10 személy játszhatja, mivel a "nyomozók" egyben a lehetséges tettesek szerepét is játsszák. Egyedül kicsit egysíkú a dolog, tizen meg egy kicsit túlontúl bonyolult, a legjobb négyen vagy öten játszani vele. A játékosok két kockával fognak dobálni, amelyek megadják, hogy mennyit léphetnek a ház helyszíneit összekötő folyosókon. Az eredeti játékhoz járt 30 darab kártya is a 12 helyszín, a 10 szereplő és a 8 tárgy képével. A játék elején a játékosok a három csoportból kiválogatnak egy-egy kártyát és azokat félrerakják (természetesen nem látják a kártyákat): ez lesz a gyilkos, a tetthely és a gyilkos fegyver. Ezután a többi kártyát egy pakliba teszik, összekeverik és kiosztják a játékosok között (nem baj, ha valakinél több kártya van, mint a többieknél — annak most éppen mázlija volt). A játékosok célja, hogy elsőnek kiderítsék, mi volt a félretett három kártya. A nyomozás kizárásos alapon történik: a nálunk levő kártyák természetesen már kiesnek a szórásból, tehát ki kell derítenünk, hogy a többieknél milyen kártyák vannak — így egy idő után kiderülnek a hiányzók. A többiek kártyáinak kiderítése kétféleképpen történhet:

1. A pályán 9 helyen egy-egy nagyítót találunk. Ha egy ilyenre lépünk, akkor belepillanthatunk egy másik játékos kártyáiba, de mindig csak egyet nézhetünk meg (ez természetesen megint kiesik a keresettek sorából). A megnézett kártyáról a többiek nem tudhatnak, azt viszont tudják, hogy ki válaszolt. Az eredeti játékszabály úgy szólt, hogy a "kihallgatott" játékos megkeverheti a kártyáit azelőtt, mielőtt a "kihallgató" húzna egyet megvizsgálásra — a számítógépes feldolgozásban nincs keverési lehetőség, tehát ha valakinek egyszer megnéztük az első lapját, a másodikra nyilvánvalóan nem azt fogjuk megnézni megint.

2. A második módszer az, hogy a ház szobáiban állva tippelhetünk a tettesre és a tárgyra. A helyszínre nem kell: ilyenkor automatikusan az a szoba szerepel tippként, amelyikben tippelünk. Ha az általunk tippelt személy/tárgy/tettes kártyája valamelyik másik játékosnál van, akkor az köteles megmutatni nekünk. Előfordulhat, hogy ugyanannál a játékosnál a tippünkből kettő, vagy akár mindhárom kártya ott van, viszont így is csak egyet kell mutatnia. Mivel ő is elsőnek akarja kitalálni a bűntény körülményeit, nyilvánvaló, hogy csak azt fogja mutatni, amit mi (vagy egy más játékos) már ismerünk. Tippelésnél adódhat még olyan eset is, hogy a tippre egyetlen kártyát sem mutat a többi játékos: ilyenkor a tipp vagy helyes volt (megvan a keresett három kártya), vagy a tippelő blöffölt és a tippjének valamelyik (vagy összes) kártyája nála van. Mivel minden játékosnak az a célja, hogy elsőnek találja ki a félretett három kártyát, a többiek dolgát megnehezíthetjük néhány blöffel (mivel ők is ugyanúgy tippelgetnek, mint mi, idővel úgyis rájönnek).

Ennyit nagy vonalakban a játékszabályokról. Ezután valószínűleg már egyértelmű lesz a CLUE MASTER DETECTIVE is. A címképernyő után kiválaszthatjuk az aktív játékosokat a lehetséges 10 személy közül. A kártyák alatt egyelőre NEUTR feliratot látunk (fiktív játékosok). Ide clickelve tudjuk átállítani HUMAN-ra (általunk irányított játékos) vagy COMP 1-3-ra (számítógép által irányított játékos). A COMP 1-3 talán a számítógép kombinációs készségének fokát hivatott jelezni, bár nem vettük észre, hogy a COMP 1 személy jobban játszott volna, mint a COMP 3.

A személyek kiválasztása után START-tal indítjuk a partit. A számítógép elvégzi a tettes/tárgy/helyszín véletlenszerű kiválasztását, a többi kártyát pedig szétosztja a játékosok között. A képernyőn alul látjuk a szoba helyszíneit, felül pedig a főmenüt, ami az alábbi pontokat tartalmazza:

CLUE: A szokásos copyright púder.

FILE: NEW-val kezdünk új játékot, a SAVE/LOAD egyértelmű (bár nem értjük, hogy ez miért kellett ehhez a játékhoz), a QUIT pedig egy rendkívül hasznos opció.

OPTIONS: Újabb adag haszontalan lehetőség, amelyekkel ki lehet printelni a jegyzetfüzetünket, a pályát (ha nincs ráakasztva nyomtató, akkor szépen ki is fagy), kikapcsolhatjuk a hangot (hopp, ez mégiscsak useful), illetve a pointert átválthatjuk nagyítóról nyílra.

PLAY: Az ACCUSE menüponttal lehet megpróbálni azonosítani a gyilkos fegyvert, helyszínt és tettest (a három csoportból kiválaszthatjuk a megfelelő kártyákat). Erre természetesen csak akkor kell sort keríteni, amikor mindegyik csoportból már csak egyetlen kártya akadt fenn a szitán. Azonosításnál az eredeti társasjáték véget ér, hiszen fel kell csapni a félretett kártyákat — a számítógépes változatnál a program csak közli, hogy az azonosítás sikeres volt-e. Mivel a kártyákat itt nem látjuk, hiba esetén a program csak közli, hogy nem találtuk el mindhármat és megerősítés után folytathatjuk a nyomozást.

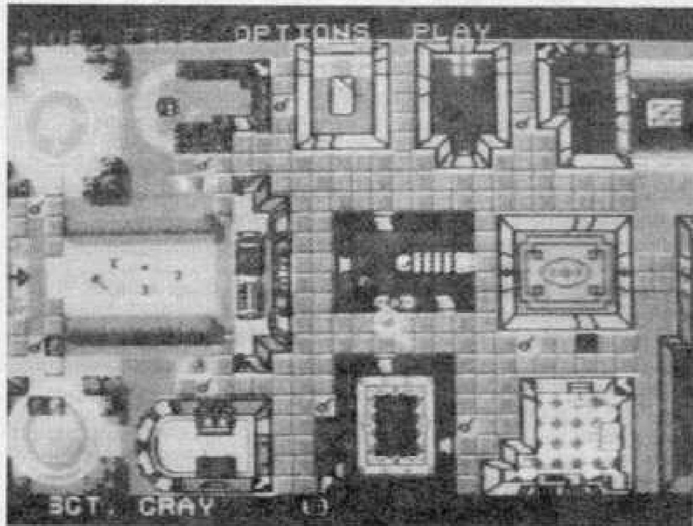
A SHOW NOTES pontra clickelve a jegyzetfüzetünket látjuk, ahol a három csoport szerinti osztásban látjuk a lehetséges személyeket, tárgyakat és helyszíneket. A nevek utáni oszlopban C betű jelzi azokat, amelyek kártyái hozzánk kerültek és így biztos kiesnek. A nevekre clickelve az oszlopokban ?, X vagy pipa karaktereket helyezhetünk el. Az X jelöli azokat a kártyákat, amelyek ugyan nem nálunk vannak, de — tippeléssel vagy kukkolással — rájöttünk, hogy valamelyik másik játékos kezében. A program egyébként automatikusan beírja az X-eket, amikor megtudjuk egy másik játékos kártyáját, a kérdőjelet és pipát nem szükséges használni. Nyilvánvaló, hogy a nyomozást a noteszünk tartalmához kell igazítanunk és tippelésnél nem árt figyelembe venni.

SHOW CARDS: Megnézhetjük vele a hozzánk kiosztott kártyákat. Nem túl fontos, hiszen a noteszünk úgyis jelzi, hogy mi van nálunk.

AUTO REPLY: Az ördög tudja, mit jelenthet! Bekapcsolva sem vettünk észre semmilyen változást...

A játékképernyőn látjuk a ház helyszíneit (mivel az ábrák nem kimondottan egyértelműek, a pointert valamelyik helyszínre mozgatva az alsó sorban megnézhetjük a nevét) és az őket összekötő "folyosókat" (vagyis négyzeteket). A játékot mindig a HUMAN karakter kezdi (ha több van, akkor sorrendben az első). A képernyő jobb felső sarkában látjuk, hogy mennyit dobtunk a két kockával — ennyit léphetünk. A szobák is egy négyzetnek számítanak. Kezdetben minden játékos a középen elhelyezkedő Cloak Roomban tartózkodik. A szobákat a sárga ajtó-

kon keresztül hagyhatjuk el, tehát clickeljünk valamelyik szoba előtti ajtóra (feketére vált), majd sorban adjuk meg azt az útvonalat, amelyen a bábunknak haladnia kell (az előző fekete négyzetre clickelve visszaléphetünk). Közben a jobb felső sarokban a program leszámolja a kockákon levő értékből a lépéseinket, majd miután az összeset elhasználtuk, a NEXT PLAYER feliratra clickelve befejezzük a lépésünket.
Ha az utunk egy olyan négyzeten vezet keresztül, amelyen egy nagyítót találunk, a jobb alsó sarokban megjelenik egy hasonló ikon, amelynek választásával megnézhetjük valamelyik másik játékos egy kártyáját. Először ki kell választanunk, hogy kinél akarunk turkálni, majd megjelennek a leforditott kártyái, amiből egyet felcsaphatunk (a program rögtön ki is X-eli a noteszünkben). EXIT-tel visszaléphetünk a pályára és ha mradtak még lépéseink, akkor továbbsétálhatunk, de a nagyító használata után már nem lehet visszafelé lépni.



△ ***Ez a pálya. Nem túl szép, de ronda***

Az ismertetett szabályokból valószínűleg egyértelmű, hogy lehetőleg mindig egy másik helyszínre érdemes átgyalogolnunk. Ha belépünk egy szobába (pontosabban helyszínre, mert mondjuk a szökőkút csak erős túlzással nevezhető "szobának"), a jobb alsó részen megjelenik egy három sziluettet ábrázoló ikon, amellyel tippelhetünk. Ha tippelünk, akkor a maradék lépéseink elvesznek, de a játék célja úgysem az, hogy minél többet mászkáljunk, hanem az, hogy kideritsük a többieknél levő kártyákat. Tippnél csak a fegyvert és a személyt kell megadnunk, a helyszín következik abból, amelyik szobából tippelünk. Ha a tippünk három kártyája közül valamelyik a többi játékosnál van, akkor azok megmutatják nekünk. Akár az eredetiben, itt is csak egyet kell mutatniuk, tehát ha csak egy kártyát kapunk válaszul, akkor az még nem zárja ki azt, hogy a többi kettő is ki lett osztva (ilyen esetekre használhatjuk a noteszben a kérdőjelet). Egy kis kombinálással azért gyorsan a végére lehet járni a dolgoknak. Az viszont már elgondolkodtató, hogy ha a tippünkre nem kapunk egyetlen kártyát sem válasznak és nálunk sincsenek...
A többi játékos lépéseinél a program folyamatosan tájékoztat bennünket arról, ha a többiek egy nagyítót használva kukucskálnak vagy valamelyik szobában tippelnek. A tippjeikre adott válaszkártyákat ugyan nem látjuk, azt viszont igen, hogy hány kártyával válaszoltak a többiek. (Ha nekünk kellene válaszolnunk, akkor azt egy kártya esetén a program automatikusan elvégzi. Ha viszont a konkurrencia tippjéből több kártya is van nálunk, akkor előbb ki kell választanunk, hogy melyiket akarjuk megmutatni neki.) Így tehát nem árt figyelni a többiek tippjét sem, mert a válaszokból esetleg tudunk következtetni (például ha három választ is kapott a tippjére, akkor a tippjében szereplő kártyákat nyugodtan X-elhetjük a noteszben, ha kevesebbet, akkor használhatunk kérdőjelet.) A számítógép által irányított játékosok is szoktak blöffölni (olyat tippelni, aminek a kártyája náluk van. A tippeléssel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy az a játékos, akinek a tippelőnek válaszolnia kell, ugyanabba a szobába kerül, amelyben a tippelő van. Ez mondjuk az eredeti szabályokban nem volt benne és fogalmunk sincs, hogy ide miért volt jó.
Miután a noteszünkben minden csoportban csak egy lehetséges kártyánk maradt, aktuálissá válik az ACCUSE menüpont használata: adjuk meg a kimaradt kártyákat és ha mindhárom megegyezik a keresett kombinációval, akkor megnyertük a játékot. Az eredeti társasjátéknak ilyenkor vége lett, hiszen az azonosításhoz fel kellett csapni a kártyákat. A számítógépes feldolgozásban viszont tévedésnél tovább folytathatjuk a nyomozást. Egyébként ha elég sokáig nyűglődünk, akkor a számítógép által irányított játékosok is elkezdenek azonositgatni, de egyébként elég nehéz felfogásúaknak tűntek. Hát ennyi.
A CLUE MASTER DETECTIVE-vel játszva sikerült teljesen szentimentális hangulatba ringatnunk magunkat, mert eszünkbe juttatta bohó ifjúságunk még bohóbb játékát, amivel számos órát sikerült eltöltenünk. (Ha jól emlékszünk azért, mert a játék végén kiderült, hogy mindenki össze-vissza blöffölt és csalt, tehát mindenki nyugodt lélekkel faraghatott jelzős szerkezeteket a többi résztvevővel kapcsolatban...) A ringatózáson kívül azonban kevés örömünk telt benne: az eredeti társasjátékban a játékosok ugyanis tulajdonképpen a kombinációs készségüket mérték össze. Namármost, aki a számítógéppel akar versenyre kelni ezen a téren, már elégedett lehet, ha véletlenül X-re végez vele... Ez valószínűleg feltűnhetett a játék készítőinek is, mert a számítógép játékosait egy kicsit "elbutították", hogy ne verje agyon a t. játékost. Így viszont a játék olyanná vált, mintha egy arcade-et örök élettel/energiával/tölténnyel/meg mindennel "játszanánk". A kivitelezéssel kapcsolatban csak szuperlativuszokban beszélhetünk — mármint negatív értelemben. A címképtől eltekintve a grafika szintén a nyolcvanas évek elejére visz bennünket, az ún. "hangról" pedig ismét az eredeti társasjáték jutott eszünkbe: milyen jó volt, hogy abban nem zörgött semmi...
Konzekvencia: a társasjátékokat talán meg kéne hagyni az embereknek — 64-en kalandjátékokat akarunk! Meg szimulátorokat! Meg bármi mást, amivel élvezet játszani. **(Itt van például a tiki-taki, vagy esetleg a jojó... — CoVboy)**

Lords of Midnight

Mike Singleton valószínűleg már-már élő legendának számíthat úgy a számítógépes játékok programozói, mint a játékosok körében. Az általa írt játékok mindegyike hihetetlenül eredeti és sikerük valószínűleg a szerző által egészen egyéni módon ötvözött stratégiai és adventure elemeknek köszönhető. (Nem fizetett hirdetési díjat, csak tényleg nagyon tetszenek a programjai.) Ez az úr valamikor '86 tájékán tűnt fel a színen — az eredetileg Spectrumra íródott — **LORDS OF MIDNIGHT** c. programjával és osztatlan elképedést aratott vele: eddig ugyanis senkinek a fejében nem merült fel olyan gondolat, hogy egy 8 bites gépre írt játékban úgy 4.000 (!) helyszint akar elhelyezni. Mr. Singletonban viszont felmerült és meg is írta (ráadásul a koncepció kazettás adathordozóra épült, tehát az egész egyszerre van a memóriában). Aztán folytatta áldásos működését: a következő évben jelentkezett a folytatással DOOMDARK'S REVENGE címen, amelyben az időközben elhatalmasodott megalomániájának köszönhetően már majd' 6.200 helyszínen tévedhetnek el a kalandozók. Talán senki nem vette zokon tőle, hogy a harmadik művében nem a bűvös tizezres számot akarta túllépni, de megmaradt a stratégia/adventure keveréknél: a DARK SCEPTRE c. játékát azóta is az egyik legélvezetesebb játéknak tartjuk, amivel valaha is játszottunk. (Ez egyébként számunkra érthetetlen okokból csak Spectrumra jelent meg, tehát nem tudjuk miért keresitek annyian a hirdetésekben 64-re.) Közben még írt egy számítógépes feldolgozást a STAR TREK valamelyik részéből is, amelyben szakított az eddigi módszerével: ez egy igazi adventure volt és már nem Spectrumra, hanem 64-re íródott. (Nem tévesztendő össze az igen siralmas, '83-as STAR TREK-kel — az ő programjának eredeti címe OMNICRON CONSPIRACY volt.) '89-ben búcsút intett a 8 bites gépeknek és átevezett az Amiga-vizekre: első műve itt egy bizonyos MIDWINTER c. program volt, ami esetleg ismerős lehet az Amigásoknak is, aztán egy középkori kalandjáték, a GRIMBLOOD következett. Mostanság vadul írja a MIDWINTER II. részét és unalmas perceiben játékismertetőket irkál különböző angol játékmagazinokba. Egyelőre ennyit Mike Singletonról.

A LORDS OF MIDNIGHT egy hasoncímű novella alapján íródott, amelynek szerzőjét véletlenül szintén Mike Singletonnak hívták. **(Sokoldalú gyerek ez a Mike! Talán még szaxofonozni is tud — CoVboy)** A novella ugyan lényegesen kevésbé eredeti, mint a játékai, de mentségére legyen mondva, hogy a lehető legjobb helyről lopta az ötletet: a "Gyűrűk Urá"-ból. A történet Midnight földjén játszódik, amely felett sötét fellegek gyülekeznek. A Midnight északi részén fekvő Ushgarak tartomány királya rejtélyes körülmények között elhalálozott (már amennyiben az rejtélyesnek számít, ha valakinek egy kés áll ki a hátából) és gonosz tanácsadója ragadta magához az uralmat (előbb persze eltengedte a késnyelet). Ez az úr az akár politikai propagandának is felfogható I. Sötét Végzet néven kezdte meg kevéssé áldásos uralkodását. Először is a totális hatalmat akarja megszerezni Midnight földjén: mint gyakorló varázsló, elkészíti a Jégfélelem varázslatot, amely rettegéssel tölt el mindenkit, aki nem csatlakozik hozzá, majd elküldi követeit az északi részen élő urakhoz, akiket részint erőszakkal, részint varázslattal a saját oldalára állít. Ezután nekilát grandiózus terve megvalósításának: a déli rész meghódításának. A játék akkor kezdődik, amikor a Doomdark pártjára álló főurak seregei elkezdenek beözönleni a déli területekre Blood tartomány síkságán keresztül.

A szabadságszerető lordok egyetlen reménye már csak az elmúlt háború hőse: *Luxor*, a Holdherceg. Ő a játék elején a Holdtoronyban tartózkodik. Nála van a Holdgyűrű (*Moon Ring*) is, ami egyrészt csökkenti a Jégfélelem hatalmát, másrészt lehetővé teszi, hogy irányíthassa a szövetségeseit. Luxor kíséretében van kedvenc barátja, *Corleth the Fey*, kedvenc varázslója, *Rorthron the Wise* és kedvenc fia, *Morkin*. Morkinnak valamilyen születési rendellenessége lehet, mert a Jégvarázslat nem hat rá. Így egyedül ő képes arra, hogy ellopja a Végzet Tornyából (Tower of Doom) a varázslatot működtető akkumulátort, akartuk mondani: Jégkoronát. Ez a torony természetesen Doomdark hátországában van: Ushgarak erődjétől északnyugatra találjuk, a Forest of Doomban. Morkin számára igen kellemetlen, hogy ugyan a varázslat nem hat rá, de Doomdark "érzi" benne a veszélyt és mindig tudja, hogy hol van: a többi karakterünk bárhol elrejtőzhet, ha egyedül van, de Morkin nem! Ebből következik, hogy egyedül nem juthat el a Végzet Tornyába, az útját hadseregekkel kell biztosítani. A játékban tehát Morkin útja az adventure-szál (el kell valahogy vergődnie a Jégkoronáig és eltűnni vele), Luxoré és az általa irányított szövetséges lordoké



pedig a stratégia (szét kell verni a lehető legtöbb Doomdark-sereget és biztosítani Morkin útját). Doomdark győz, ha a seregeinek sikerül kiirtania Luxort és Morkint is (így tehát nem árt vigyázni rájuk).

Mielőtt elmerülnénk a leírás forgatagába, még néhány szó a színhelyről. Midnight kb. 40-50 tartományra osztható (lusták voltunk megszámolni), amelyeknek élén egy-egy lord áll és teljesen független a többiektől. A játék elején a lordok a politikai álláspontjuk alapján a következő csoportokra oszthatók:

Doomdark szövetségesei: Az Ushgarak erődjének környékén fekvő tartományok (Death, Ugrak, Ugrorn, Kor) urai. Ezek már a játék elején Doomdark pártján állnak, az ő seregeik kezdik meg a támadást Plains of Bloodon. Az északi urak legtöbbje is Doomdark-szimpatizáns, akiket nemsokára a pártjára állít és a kezdés után néhány nappal már az ő seregeik is dél felé vonulnak.

Szabad (Free) lordok: Van egy rakás belőlük. Később majd felsoroljuk őket, most egyelőre annyit kell tudnunk róluk, hogy a tartományuk valamelyik őrtornyában (Keep of <tartomány>) vagy — ha van — az erődben (Citadel of <tartomány>) találjuk őket. Ők egyelőre semlegesek, de annak a pártjára fognak állni, akinek a követei vagy a seregei először elérik őket. A játék első részében minél többet be kell toboroznunk belőlük, mert nemsokára Doomdark-hadsereget vezethetnek ellenünk.

Doomdark ellenségei: Ők ugyancsak Free lordok, de tiszta szívből utálják a derék Doomdarkot. Így tehát ő nem toborozhatja be őket, mi viszont igen. Ezek egyébként anélkül is harcolnak (pontosabban védekeznek) Doomdark ellen, ha nem toborozzuk be őket — viszont így nem tudjuk irányítani őket. Közéjük tartoznak Blood, Shimeril, Gard, Xajorkith, Ithril, Kumar és Gloom lordja.

Fey lordok: A Fey-k nem emberek, hanem valami egyéb kategória (Tolkien elfjeinek felelnek meg). Általában a tartományuk erdőkből áll. A játék elején semleges állásponton vannak, viszont ki nem állhatják Doomdarkot, akinek a seregei általában inkább kikerülik azokat az erdőket, ahol semleges Fey lordok élnek. Luxor viszont szimpatikus ember számukra, tehát a pártunkra állíthatjuk őket. A játékban egyébként a úgy lehet megkülönböztetni a Fey-ket az emberektől, hogy a Fey lordok jobbra néznek és a sisakjukon levő szárnyak kékek, az emberek pedig balra és a szárnyak sárgák.

Barbárok: A keleti részen levő Targ mezején élő lovas népség (Tolkien rohiroknak hívta őket). Csak egy lordjuk van: Utarg of Utarg. Doomdark nem toborozhatja, de nem is harcol vele. Mi a pártunkra állíthatjuk, de ha az emberei elfogynak, akkor a többi erődből nem tudunk embereket besorozni hozzá.

Az említett fickókon kívül még találkozunk néhány élőlénnyel, amelyek nem vesznek részt a háborúban (skulkrins, dragons, ice trolls, wolves, wild horses). Az első négy típus számunkra negatív: ha valamelyik karakterünkkel olyan helyszínen akarunk áthaladni, ahol ilyenek állnak, akkor onnan csak akkor tudunk továbblépni, ha először harcolunk velük. Célszerűbb inkább kikerülni őket, mert könnyen kinyírhatnak bennünket és teljesen feleslegesen veszítjük el a karaktert. Ha nem akarjuk (vagy nem tudjuk) kikerülni őket, akkor viszont ne harcoljunk fáradt karakterrel ellenük, mert egészen biztosan felszabdalják! Az említett négy fajta nem változtatja a helyét és ha valahol kinyírjuk őket, akkor természetesen legközelebb nem lesznek megint ott. Még megjegyzendő, hogy a skulkrinoknak és a sárkányoknak saját lordjuk is van (amikor nem többet látunk belőlük, csak egy jelenik meg, ő az): Fawkrin the Skulkrin és Farflame the Dragonlord. Az előbbi a térkép északnyugati részén levő Plains of Moonon található a Moonhenge-nél, az utóbbi pedig Corothban, egy romnál (ez a tartomány nincs beírva a térképbe, mert túl kicsi: a Dodrak hegység által körbezárt négy helyszín az, a Plains of Bloodtól kb. északnyugatra). Ezeket nem lehet toborozni, pontosabban nekünk nem sikerült (lehet, hogy megsértődtek a néhány felszabdalt társuk miatt). Ha vadlovakat (wild horses) találunk valamelyik helyszínen, akkor az kellemes esemény: ha egy ilyen mezőn SEEK-elünk, akkor az adott karakter lóra pattan. Ennek dupla haszna is van: egyrészt kissé gyorsabban halad, mint gyalog, másrészt ha csatában elvesztené a seregét, akkor ő általában még meg tud lógni (a szomszéd helyszínre kerül, de elveszti a lovát). Na, most már akkor talán el is kezdhetnénk a játékot:

A játék a Tower of the Moonban kezdődik (Plains of Bloodtól nyugatra, Forest of Dreamsben), ahonnan Luxor és csapata indul. A karaktereinknek (és a későbbiekben toborzott szövetségeseknek) külön-külön adhatunk parancsokat minden körben. A kezdeti 4 hős között a funkcióbillentyűkkel válogathatunk ('**F1**': Luxor, '**F3**': Morkin, '**F5**': Corleth, '**F7**': Rorthron). Miután az összes karakterünknek kiadtuk a megfelelő parancsokat, a '**0**' (nulla) billentyű megnyomására leszáll az éjszaka. A program közli, hogy hány nap telt el a háborúból. Ha az elmúlt nap volt csata, akkor — hosszas számolgatás után — kapunk egy felsorolást is arról, hogy hol és melyik tartományok seregei csaptak össze (ebben a Doomdark-seregek is a saját tartományuk nevén szerepelnek). Miután megjelent a *'Do you seek dawn?'* kérdés, '**Y**' megnyomásával kezdhetjük az új kört. Egyébként a Doomdark seregek is éjszaka lépnek, tehát senkit ne lepjen meg, ha reggelre valamelyik karaktere elhalálozik.

▽ ***Hopp! Arra néhány Ice Troll vár bennünket***



A játékképernyőn látjuk, hogy az aktuális karakter éppen milyen helyszínt lát abban az irányban, amerre néz. A felső részen találjuk az aktuális karakter nevét, pillanatnyi tartózkodási helyét (*He stands on/at the ...*), továbbá azt, hogy merre néz és az adott irányban milyen területet láthat. Ez nem feltétlenül a szomszédos helyszín: ha az adott irányban valamilyen érdekesebb helyszín (például keep, citadel, stb.) van 2-3 lépés távolságban, akkor a program a szövegben ezt jelzi. A szomszédos helyszínen levő élőlényeket is látjuk, tehát a szörnyeket elkerülhetjük. A szövetséges karaktereket (és seregeiket) Luxorra vagy Corlethre emlékeztető figurák jelzik, a Doomdark-seregeket pedig a sereg összetételétől függően egy sor gyalogos vagy lovas katona (ha a Doomdark-sereg ugyanabban a pozícióban van, mint az aktuális karakterünk (csata folyik), akkor azokat nem látjuk, csak a karakter infojából derül ki a jelenlétük). A seregeket messzebbről is észrevehetjük, ha nem fedezékben (hegy, erdő vagy valamilyen építmény) állnak: egy csomó zászló mutatja a szövetségeseket és az ellenségeseket egyaránt.

Ha valamelyik almenüben vagyunk, akkor a nézeti képhez a '←' billentyű megnyomásával térhetünk vissza. Forogni az '1-8' számbillentyűkkel tudunk nyolc égtáj felé, '**SPACE**'-szel pedig lépünk egyet az aktuális irányban. Ha az adott helyszínen Doomdark-sereg lenne, csak a karakter infoját kapjuk — ilyen helyre csak a TO BATTLE paranccsal léphetünk. (ld. később)

A karakterek infoja

'**RETURN**' nyomogatására néhány (több csoportra osztott) információt kapunk a karakterről. Felül a név, a karakter képe és amit azon a helyszínen láthatna, amelyen éppen áll. Ha az adott karakter már meghalt, akkor csak azt kapjuk róla, hogy kik ölték meg (ha Doomdark-sereg ellen vívott küzdelemben esett el, akkor az utolsó csatájának infoját). Az élő karaktereknél természetesen mindig csak az éppen aktuális infokat kapjuk, amelyek az alábbi sorrendben következnek egymás után:

(1. csoport:)

— Az első mondat tartalmazza a hátralevő időt és a karakter fizikai állapotát. A lépések száma a jelzett idő függvénye: ha a karakter most kezdi a napot (IT IS DAWN), akkor 8 órányi lépése van. Egy lépés mezőn (plains) általában 1 órát vesz igénybe, nehezebb terepen pedig 2-4 órát. Az erőnléte van hatással arra, hogy a harcban személy szerint hogyan fog harcolni (néha pedig a lépések számára is). Az erőnlét csökkenő sorrendben a következő lehet: UTTERLY INVIGORATED-INVIGORATED-SLIGHTLY TIRED-QUITE TIRED-TIRED-VERY TIRED-UTTERLY TIRED-UTTERLY TIRED AND CAN'T CONTINUE. (A jelzők egyébként a többi paraméternél is ugyanezek, tehát ott már nem írjuk le az összes fokozatot — mindenki gondolja hozzá.) Az erőnlétet mindig egy fokozattal csökkenti a mozgás (ha valamelyik körben nem lépünk, akkor egy fokozattal növekszik), 1-3 fokozattal pedig a harc. Maximálisra növelhetjük az erőnlétet, ha a tavaknál megállunk inni (SEEK-kel találunk egy *Cup of Dreams*-t), két fokozattal pedig pihenéssel (ha SEEK-kel valamilyen építményben *shelterre* lelünk). Ha az erőnlét minimumon van, akkor a karakter aznap nem léphet, pihennie kell. Ilyenkor az időnél a program éjszakát jelez és a nézeti kép is elsötétül. Ugyanezt látjuk akkor is, ha a karakter elhasználta a lépésekre szolgáló időt;

— Az 'Ice Fear is...' kezdetű mondat mutatja, hogy a karakterre mennyire hat a Jégvarázslat. A fő fokozatok MILD és COLD, de ez nem egy fontos info. Egyébként akkor "hidegebb", ha a közelben Doomdark-sereg van;

— A következő mondat jelzi, hogy a karakter mennyire bátor. A fő fokozatok BOLD és AFRAID. Ez arra van hatással, hogy csatában személyesen hány ellenséget tud kinyírni. A 4 fő karakterünk nem szokott félni, de a szövetségesek igen. Ha a karakter fél (AFRAID), akkor nem tud toborozni: ha egy olyan lordhoz érkezünk, akit magunk mellé állíthatnánk, nem fog megjelenni a toborzási opció. Ha karakter teljesen be van rezelve (UTTERLY AFRAID), akkor nem is tudunk vele támadni, "toborozni" viszont igen — saját magát győzködheti... Nem igazán értjük, hogy a bátorságot mi befolyásolja vagy hogyan lehet növelni, tehát inkább nem találgatunk;

— ha a karakternél van valamilyen speciális tárgy (például *Wolfslayer* vagy *Dragonslayer* kard), akkor azt az utolsó mondat jelzi. Kard mindenkinél lehet, ezenkívül Luxornál (vagy halála után Morkinnál) lehet még a *Moon Ring*, Morkinnál pedig az *Ice Crown*;

(2. csoport:)

Ezt csak akkor kapjuk meg, ha a karakter az elmúlt lépésben csatázott. Itt látjuk hogy milyen tartományban volt a csata (IN THE BATTLE OF...) és hány lovast/gyalogost veszített a karakter serege (LOST x RIDERS/WARRIORS); a karakter egymaga hány harcost ölt meg (ALONE SLEW X OF THE ENEMY); hány harcost öltek meg a csapatai és ki győzött (VICTORY VENT TO THE ENEMY/FREE). Ha a csata még nem ért véget (BATTLE CON-

TINUES), akkor másnap ismét összecsapnak a seregek (már amennyiben nem húzzuk el a csikot):
(3. csoport)
Ha a karakter pozíciójában (vagy abban az irányban, amerre a karakter éppen néz) egy másik karakter vagy sereg van, akkor megkapjuk a sereg leírását. Először mindig a Doomdark-seregről kapunk létszámjelentést, szövetséges karakternél a lord nevét és erőnlétét, seregének létszámát, összetételét és erőnlétét. A Doomdark-seregeknél nincs figyelve az erőnlét, kb. hasonló létszámú 'slightly tired' seregnek felelnek meg.
(4. csoport)
Ha a karakternek van serege, itt láthatjuk a sereg létszámát lovasok/harcosok bontásban, valamint a csapatok erőnlétét. A seregek erőnlétére ugyanazok vonatkoznak, mint karakter személyére, de — logikusan — a gyalogosok gyorsabban fáradnak.

A terep

Midnight földje kb. 4.000 (négyezer) helyszínből áll, tehát új felfedezésekben nem lesz hiány (aki mondjuk egyedül akart térképet készíteni róla, az valószínűleg azóta is egyfolytában csuklik). Hogy könnyebb legyen kiigazodni, az ország egy csomó tartományra (domain) oszlik és a tartományokon belül, a helyszínek is a tartomány nevére illetve a helyszín típusára utalnak. A típus lehet földrajzi fogalom (Plains: síkság, Forest: erdő; Dawns: dombság; Mountains: hegység; Lake: tó) vagy valamilyen építmény (Citadel: vár; Keep: őrtorony; Tower: torony; Village: falu; Henge: kőszentély; Ruin: rom; Lith: temető; Cave: barlang; Snowhall: jégbarlang). Mivel a program ezeket alkalmazza a karakterek hollétére vonatkozóan, mi is ezeket használtuk a térképnél és a szövegben. A térképpel kapcsolatban megjegyzendő, hogy a tartományokon belül csak a nagyobb kiterjedésű részekre írtuk be a nevet, mivel a kisebbekre nem fért volna be. Az építmények nevét szintén felesleges lett volna beírni, hiszen leggyakrabban a tartomány nevét viselik (pl. Moonhenge vagy Citadel of Gard). Ahol nem így van, az úgyis egy fontosabb helyszín és arról külön szólunk.

Parancsok

Már volt szó róla, hogy a kezdeti 4 karakter között a funkcióbillentyűkkel válogathatunk. Mihelyt sikerül toboroznunk néhány főurat a háborúhoz, célszerűbb lesz a '**DEL**' billentyűt használnunk: ez a szövetséges lordok teljes listáját megjeleníti a képernyőn, akik között a nevük előtt álló billentyűkkel válogathatunk. Egy billentyű megnyomására átkapcsolunk a karakter által látott nézeti képre és mozoghatunk vele. Ha a karakter az előző körben harcolt, akkor a karakterinfoban célszerű megnézni, hogy milyen veszteségeket szenvedett (ha véletlenül elhalálozott volna, akkor átkapcsolásnál úgyis azonnal az infoja aktiválódik).
A '**RESTORE**' billentyű megnyomására a képernyőn megjelenik azoknak a parancsoknak a listája, amelyeket a karakternek az adott helyszínen kiadhatunk (aktiválás a parancsnak megfelelő számbillentyűvel):
SEEK: Keresés. A parancs kiadása után a program jelzi, hogy mire bukkantunk. Keresni bármelyik helyszínen lehet, de csak az épületekben és tavakban fogunk találni valamit. A következő cuccokra bukkanhatunk (zárójelben az a lelőhely, ahol általában rábukkantunk):
Cup of Dreams (henge, lith, ruin): Az időt hajnalra állítja vissza, tehát az a karakter, amelyik megtalálta, az eddig megtett lépéseitől függetlenül ismét léphet. Sajnos elég ritka jószág, pedig a játék elején különösen szükség lenne a gyorsaságra.
Hand of Dark (lith, ruin, snowhall, cave): Pont az ellenkezője az előbbinek. A karakterre azonnal rásötétedik és aznap nem tud többet lépni.
Water of Life (az összes lake-nél, nagyon ritkán henge-ben vagy lithben): Maximálisra (utterly invigorated) állítja a karakter és a karakter alatt szolgáló sereg erőnlétét. Mivel a sereg értelemszerűen jobban harcol, ha jobb az erőnléte, nyilvánvaló, hogy igyekezzünk magasan tartani. Ez a játék kezdetén nem jelent problémát (egy csomó tó van), de mivel mindenhol csak egyszer lehet itatni, lehetőleg ne használjuk el a játék elején az összes életvizet, mert a későbbiekben nem tudjuk honnan feltankolni a seregeinket.
Shadow of Death (ruin, lith, cavern): A *Water of Life* ellentéte: a minimumra állítja a karakter erőnlétét, tehát azonnal tankolnunk kell utána egy tónál.
Guidance: Tipp. Ha ilyet találunk, egy földöntúli hang valamilyen információt közöl velünk. Ezek legtöbbször valamelyik lord lelőhelyére vonatkoznak (Pl.:*"Ha Lord Bloodot keresed, akkor Blood megyében nézd meg egy őrtoronyban"*, sőt, néha arról a karakterről kapjuk az infot, amelyik hallgatja — így megtudhatjuk, hogy hol vagyunk.). Néha azért vannak használható tűnő infok is, mint *"Lorgrim, a Bölcs* (a térkép északkeleti csücskében lakik) *megsemmisítheti a Jégkoronát"* vagy *"A Lake Mirrow* (az északnyugati részen, Downs of Mirrow és Plains of Glorim között) *nem tesz jót a Jégkoronának"*.
Wolf/Dragonslayer (lith, ruin, keep, citadel, henge): Mindkettő egy kard. Ha valamelyik karakternél van kard, akkor egyrészt csatában több ellenséget fog személyesen elintézni, másrészt kisebb az esélye annak, hogy valamilyen szörnnyel vívott harcban elesik. Ha a karakter új kardot talál és már volt nála valamilyen, akkor a régit leteszi, tehát egy "fegyvertelen" karakterrel azt felszedhetjük onnan.
Shelter: Menedék. Minden towerben, keepben és village-ben van, de bármilyen más építményben is találhatunk. Két fokozattal növeli a karakter személyes erőnlétét, de a seregét nem. Egy cheat: az ellenség kezén levő keepekben és citadelekben is van shelter — mivel a támadási parancs kiadása után még lehet SEEK-elni (a csata majd éjszaka zajlik le), célszerű felvenni a karakterrel a sheltert, hogy több ellenséget mészároljon le személyesen.
A SEEK-kel megtalált tárgyat a karakter azonnal használni is fogja, így tehát a negatív lehetőségek miatt a keresgélés lutri (kivéve az erődöket, a tornyokat és a falvakat — ott csak jót lehet találni). Egyébként a henge/ruin/lith építményekben általában jó, a cave/snowhallban pedig rossz cucc van. Singleton egyébként jól kitolt a játékossal: **mindenhol csak egyszer lehet találni valamit!** (Illetve az előfordulhat, hogy valamelyik tárgy után a következő SEEK-re még lelünk egy sheltert.) Ez borzasztó nagy kitolás, különösen a tavaknál lelhető életvíz esetében.
HIDE/DO NOT HIDE: Elbújni. Amíg nincs hadserege, Morkin kivételével bármelyik karakter bárhol elbújhat. Ha szörnyek álltak az utunkba, akkor teljesen felesleges bújtatni a fickónkat — úgysem fognak arrébb menni. Az opció viszont hasznos olyan esetekben, ha valamelyik karakterünket egyedül mozgatjuk ellenséges seregek között: ilyenkor az utolsó lépésünk után bújtassuk el a karaktert — különben valószínűleg lemondhatunk róla. Ha a karakter rejtőzik, akkor a mozgatáshoz először elő kell jönnünk a rejtekhelyről (DO NOT HIDE).
FIGHT THE <szörny>: Ha olyan pozícióba léptünk, ahol valamilyen szörnyek (skulkrins, dragons, wolves, ice trolls) vannak, akkor a továbblépéshez először harcolnunk kell velük. Már említettük a fentiekben, hogy — mivel látjuk őket előre — egyszerűbb kikerülgetni őket.
RECRUIT LORD <név>: Új lord toborzása. Ha valahol olyan lordot találunk, aki még nincs a szövetségeseink között, akkor őt gyorsan beszippantjuk közéjük. Bármelyik szövetséges karakterrel toborozhatunk új lordot, de csak akkor, ha a toborzó karakter még nem fél, azaz a bátorsága nem SLIGHTLY/QUITE/UTTERLY AFRAID (utóbbi esetben csak saját magát toborozhatja). További megkötés, hogy **Fey lord csak Fey lordokat toborozhat, Free pedig csak Free-ket**! A barbár Utarg of Utarg senkit nem toborozhat. Ez a megkötés nem vonatkozik Luxorra, Corlethre és Rorthronra — ők bárkit toborozhatnak. Morkin viszont senkit sem toborozhat mindaddig, amíg Luxor él — ha az apja halála után felveszi a Holdgyűrűt, akkor már ő is toborozhat. Az új szövetségesnek természetesen már van egy nagyobb saját hadserege, de az erődjében is van néhányszáz felvehető katona. Toborzáskor egyébként rögtön az új karakterre vált a nézeti kép és a továbbiakban vele is léphetünk.
A térkép méreteiből adódóan sajnos nem tudtunk minden fontos dolgot bejelölni rajta, így azt sem, hogy hol vannak a független lordok. Nem baj, most előadjuk szóban. **Bold szedéssel** azok a Free lordok, akiket Doomdark nem állíthat az oldalára és önállóan is harcolnak ellene, *kurzívval* a Fey lordok, zárójelben a lord saját hadserege kezdetben (ezenkívül általában még felvehetünk további katonákat az erődjéből):
Lord Shadows (1.000 W): Forest of Shadowsban találjuk. Ő van a legközelebb a Holdtoronyhoz: menjünk kettőt északra és egyet északnyugatra (csak nála jó Morkin is a toborzásra).
Lord Blood (1.200 R): A Plains of Blood közepén levő őrtoronyban lakik, a Holdtoronytól kb. északkeletre.
Lord Gard (1.000 R + 500 W): A térkép délnyugati részén levő várban van (a Torkren hegylánc alatt).

Lord Brith (300 W + 600 R): A Downs of Brithtől északra levő keepben van, pontosan délkeletre a Holdtoronytól.

Lord Rorath (400 W + 800 R): Lord Brith lakhelyétől délre, a legalsó sorban levő keepben (felette egy tó) találjuk.

Lord Shimeril (1.200 W + 800 W): Ő kivételesen nem a tartományról kapta a nevét. A Plains of Blood délkeleti részén levő citadellában lakik. Őt Lord Blood után azonnal meg kell szereznünk, mert az ő várában védekezve esetleg fel tudjuk tartani egy ideig a Plains of Bloodra özönlő ellenséges hadseregeket.

Lord Mitharg (600 W + 500 R): Az előbbi lordtól majdnem pontosan délre, Downs of Mitharg és Mountains of Odrark közötti toronyban lakik.

Lord Thrall (600 W + 300 R): Kb. a térkép közepén levő Forest of Thrall belsejében találjuk egy faluban.

Thimrath the Fey (600 W + 300 R): A Corelay hegységtől délre, a térkép alsó sorában levő keepben van. (Lord Thralltól egyenesen délre)



△ ***Három jómadár a** Bloodhenge-**nél üdül***

Lord Xajorkith (1.200 R + 1.200 W): Az előbbi fickótól 12 lépésre, majdnem pontosan keletre lakik egy citadellában. Ez a Doomdark-ellenes erők legfontosabb vára (ki tudja, miért?): ha Morkin meghalt és Xajorkith is elesik, akkor a győzelem akkor is Doomdarké lesz, ha Luxor még életben van. Ez nem egészen világos, de már sikerült vesztenünk így.

Lord Morning (800 W + 300 R): A Mountains of Morning délkeleti részén levő keepből horgászhatjuk elő.

Lord Dawn (800 W + 500 R): A Forest of Thralltól kábé délkeletre levő citadellában lakik.

Lord Marakith (1.000 W + 500 R): Lord Dawntól északra, a Kumar hegység lábánál levő citadellában találjuk. Mivel Bloodon kívül Marakith síkságán keresztül vonulnak dél felé Doomdark seregei, általában már harcol, mire odaérünk hozzá.

Lord Kumar (?): Marakithtól keletre, a Kumar hegység keleti részén levő citadellában van. A kezdőseregének a számát sajnos nem tudjuk, mert még egyszer sem sikerült úgy odaérnünk, hogy még ne harcolt volna.

Utarg of Utarg (900 R): Lord Kumartól keletre, a Targ síkságon találjuk egy keepben.

Lord Ithril (mindegy...). Szegény. Ő húzza a legrövidebbet: már a második napon harcolni fog a Doomdark-seregekkel, akik nemsokára végeznek is vele. Végülis tökmindegy, hogy hol lakott, mire odaérünk, már Doomdark-vár lesz. Egyébként a... Ááááá! A jó életbe, lemaradt a vára a térképről! A keleti részen levő Forest of Whispers és Mountains of Droon között van két domb, ezektől délnyugatra lemaradt egy citadel. Ott lakott néhai Lord Ithril. Emlékét megőrizzük...

Lord Dregrim (1.200 R + 800 W): A délkeleti részen levő Forest of Dregrimben lakik, a várban.

Lord Trorn (800 W + 400 R): A Forest of Dregrim és a Mountains of Corelay között levő keepben találjuk.

Lord Whispers (?): A keleti részen, Forest of Whispersben lakik egy keepben. Ő valamiért nem volt szimpatikus Doomdarknak, mert az egyetlen Fey lord, akit azelőtt megtámadott, mielőtt az a szövetségesünk lett volna. Mire elértük, összesen 20 harcosa maradt szegénykémnek.

Lord Athoril (?): A Mountains of Kumartól délre levő Athoril dombság keleti részén levő keepben várakozik ránk. Ő nem harcol Doomdarkkal, de az se nagyon akarja a maga oldalára állítani őt. A seregének a számát csak azért nem tudjuk, mert elfelejtettük felírni.

Lord Dreams (1.200 W + 800 R): Egy erős Fey lord Ushgarak közvetlen közelében. A Forest of Dreams közepén lakik egy citadellában.

Korinel the Fey (?): A Lord Dreams erdejével szemközt fekvő erdőben bukkanunk rá egy faluban.

Lord Gloom (?): A térkép északnyugati sarkában lakik egy várban, a Mountains of Gloomtól keletre. Pontos számot az ő kezdeti hadseregéről sem tudunk, de mivel Doomdark nem nagyon forszírozza ennek az erődnek az elfoglalását, még a 20-25. nap környékén elérve is elég sok embere volt.

Lord Lothloril (?): A Lord Gloom lakhelyétől délre fekvő Forest of Lothloril közepén álló keepben találunk rá.

Részünkről ezeket a figurákat sikerült összegyűjtögetnünk, de nem kizárt, hogy más tartományok (Herath, Droon, Korkith, Gorgrath, stb.) urait is be lehet szervezni a csapatba — csak időben kell odaérni hozzájuk. Ezenkívül még betoborozhatjuk a térkép északkeleti csücskében élő Lorgrim the Wise nevű urat is. Ő ugyanolyan, mint Rorthron a kezdeti karakterekből: saját hadserege nem lehet, viszont személy szerint jól harcol.

RECRUIT MEN: Ezzel a paranccsal vehetünk fel a karakter seregébe embereket egy saját erődből. A seregeink két részből állnak: lovasokból és harcosokból (riders/warriors). Az erődöt viszont csak az egyik típushoz tartozó katonák védhetik: vagy lovasok, vagy harcosok. Talán nyilvánvaló, hogy csak olyan típust vehetünk fel vagy tehetünk le egy erődben, amilyen az erődben eredetileg van. A pont egyszeri használatára 100 embert veszünk fel az adott típusból, de az erődben/toronyban maradnia kell legalább 100 embernek. Ennél többet teljesen felesleges bárhol is otthagyni, mert az őrség szinte alig védekezik, ha nincs ott valamelyik karakterünk — ha meg ott van, akkor teljesen mindegy, hogy a seregében vagy a helyőrségben vannak a harcosok. Egy karakterünknél mindkét típusból maximum 1.200 főnyi katona lehet. Itt szintén fontos a karakter fajtája: Fey lord csak Fey erődből vehet fel/tehet le katonákat, Free pedig csak Freeből (Utarg pedig csak az otthonról elhozottakból gazdálkodhat). Egy idő után szépen elfogynak a saját erődökben levő emberek, így újakat már csak úgy tudunk szerezni, ha az ellenségtől keepeket vagy citadeleket foglalunk vissza. Ha egy Doomdark-várat sikerül elfoglalnunk, akkor azonnal lesz benne 200 katona is az eredeti típusból, tehát 100-at felvehetünk belőlük. Ezzel sajnos csak a Free lordok seregeit tölthetjük fel: a Doomdarktól elfoglalt erődök és őrtornyokba kerülő őrség ugyanis mindig emberekből fog állni (akkor is, ha egyébként egy Fey lord foglalta el). A Doomdark által elfoglalt keepek visszafoglalása nem okoz különösebb nehézséget, mert csak 150 vagy 250 harcost szokott hátrahagyni. Ha ráadásul még több karakter seregével is támadunk egy ilyet, akkor az ostromot akár egyetlen ember elvesztése nélkül is megúszhatjuk és már vehetjük is fel a 100 embert. A várakban néha 4-500 embert is hagy és ezek keményebben is védekeznek, tehát azokat kihagyhatjuk az életünkből. Fontos megjegyzés: a várakból/őrtornyokból újonnan felvett emberek erőnléte ugyanolyan lesz, mint a felvevő karakter seregének adott típusáé (ha nem volt serege, akkor amekkora a karakteré). Ezzel a sajátossággal lehet trükközni egy kicsit: a frissebb karakterhez átirányíthatunk csapatokat.

STAND MEN ON GUARD: Az előbbi parancs ellentéte, embereket pakolhatunk le százasával az aktuális karakter seregének a várat védőkkel megegyező típusból. Mivel a vezér nélkül maradt karakterek nem nagyon védik a várat, csak elvinni érdemes mindenhonnan — lerakni nem. Így tehát ezt az opciót csak akkor kell használnunk, ha valamelyik karakter seregéből katonákat akarunk átadni egy másiknak (ez csak a STAND/RECRUIT parancsok segítségével lehetséges valamelyik keepben).

TO BATTLE: Teljesen egyértelmű parancs — csatába! Akkor használható, ha ellenséges hadsereg van abban az irányban, amerre a karakter néz (a parancs kiadása után ebbe a pozícióba **is lépünk). Ha több irányban is van hadsereg (például egy** mászkáló és egy helyőrség), akkor is teljesen mindegy, hogy melyiket támadjuk meg, **mert Doomdark környéken levő had-**

seregei azonnal egyesülnek a csatához! (Senki ne lepődjön meg, ha az ellenséges sereg hatalmas veszteségeket szenvedett, másnapra mégis többen vannak, mint az előző napon voltak: az éjszaka folyamán újabb Doomdark seregek érkeztek.) Ez különösen kellemetlen, amikor a Xajorkith elleni támadásra készülnek, mert ott akár 7-8.000 fős sereggel is szembenézhetünk. Mi nem tudjuk egyesíteni a seregeinket, de természetesen mi is támadhatunk ugyanazon a pozíción több sereggel. Mivel a program teljesen logikusan figyeli a bevetett erők nagyságát, nyilvánvaló, hogy célszerű mindig több sereggel támadni (ha többen támadunk, harcoltathatjuk a sereg nélkül álló karaktereket is, mert személyesen is levágnak néhány ellenséget — egyébként egyedül soha nem győzhetnek). Ha a csata nem dől el másnapra, akkor nem kell újra kiadnunk a TO BATTLE parancsot: másnap automatikusan folytatódni fog, ha nem lépünk el onnan (ha meg ellépünk, akkor a Doomdark-sereg valószínűleg utánunk jön...). Ha a csatát megnyertük, akkor a Doomdark-sereg megszűnik létezni. Az ellenség győzelme esetén az egyesített Doomdark-sereg ismét az eredeti részeire bomlik és külön manőverezik tovább.

Taktika

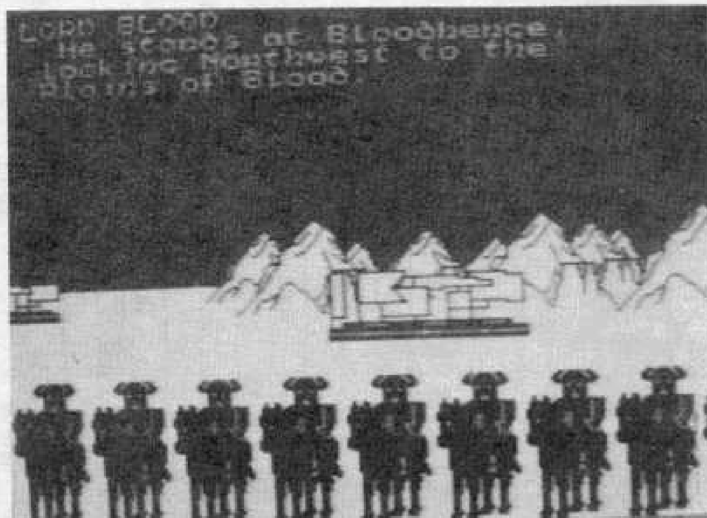
No, ennyit a játékról. Hely van, emberek vannak — lehet kezdeni a háborút. Miután az első néhány partiban villámgyorsan megvernek bennünket, esetleg megszívlelhetünk néhány taktikai tanácsot:

Az első feladatunk mindenekelőtt időt nyerni a szövetségesek toborzásához. Luxort maximum egyedül mozgatva használjuk toborzásra, mert nagyon lassú (vén trotykos): a többiek 8 lépésével szemben ő csak maximum 4-et tud lépni egy mezőn. A fő toborzóink tehát Rorthron és Corleth lesz. Őket célszerű mindig egyedül mozgatni és minden lépésük után HIDE-olni velük, nehogy valamelyik ellenséges sereg véletlenül lemészárolja őket (lehetőség szerint szörnyekkel se harcoltassuk őket). Az első lépésben Rorthronnal a Plains of Blood közepén levő keepből toborozzuk be Lord Bloodot, akivel vonuljunk vissza Shimeril erődjébe. Utána Rorthron folytassa az útját kelet felé és az útjába eső urakat is toborozza be (Shimeril, Thrall, Morning, Marakith, Dawn, stb.) Corleth induljon azonnal dél felé és szerezze meg Lord Gardot (mivel az arra levő valamelyik lithben találunk egy Cup of Dreamst is, már az első lépésben odaérhetünk), aki azonnal induljon a Plains of Bloodra, Shimeril erődjébe. Corleth következő célja Lord Brith legyen, mert ha a Plains of Bloodon nem tudjuk megállítani az ellenséget, akkor őt érik el először és nemsokára már Doomdark-sereget vezet ellenünk. Ezután Corleth a Midnight déli részén levő urakat (Rorath, Thimrath, Xajorkith, stb.) gyűjtse a táborunkba. Luxorral szintén Shimeril erődje felé célszerű haladnunk, a Plains of Blood déli részén (közben az útjába eső keepekből felvehet 3-400 embert). Luxor kábé a 4-5. napra érheti el Shimeril erődjét: addigra már illik itt lennie a Rorthron által beszervezett uraknak a környékről (Blood, Thrall, maga Shimeril és lehetőleg Morning is), de nemsokára megérkezik délnyugatról Gard és Brith is. Itt lesz az első nagy csata(sorozat). A Plains of Blood északi részéről már az első lépésben dél felé vonulnak az első Doomdark-seregek. Ezek még nem olyan nagyok, mint a későbbiek lesznek, tehát a legjobb megoldás, hogy ha az első lépésekben toborzott urak seregeivel azonnal megtámadjuk őket. Mivel ilyenkor még maximumon van az erőnlétük, az első Doomdark-seregeket csekély veszteséggel teljesen szétverhetjük és nem okoznak gondot a későbbiekben (mi szépen kivonultunk Plains of Bloodra és ott lecsapkodtuk őket). A 6-7. lépés körül megérkeznek a nagyobb Doomdark-seregek (4-5.000 fő is lehet, Doomdark saját serege pedig kezdetben 8.000 lovasból áll). Ezek elől visszavonultunk Shimeril erődjébe, ahol a megmaradt seregeink sokkal jobban védekeznek. Hosszú távon ezt sem lehet tartani, mivel a seregeink az állandó harcban kimerülnek: idővel le kell lépnünk innen, mert biztos, hogy nemsokára az összes itteni karakter seregét (vagy a karaktert magát is) elveszítjük. Viszont az ellenség feltartásával sikerült annyi időt nyernünk, hogy Corleth és Rorthron a déli rész összes urát fellázítsa. Shimeril erődjének elfoglalása után a Doomdark sereg szétbomlik és az Odrark, Morning és Corelay hegyláncokon keresztül dél és délkelet felé törnek (egy 1.200 harcosból álló seregük pedig elmegy Gardot meghódítani). Doomdark következő célja Xajorkith erődje lesz.

Időközben egy csomó Doomdark sereg ostromolja Lord Ithril, Marakith és Kumar erődjét. Itt egy ideig le vannak kötve, de aztán ők is dél (Xajorkith) felé vonulnak. Mivel kíváncsiak voltunk, hogy vajon mikor számíthatunk rájuk, a Shimeril erődjében sereg nélkül maradt karaktereink közül három "kémet" helyeztünk el a fő felvonulási útjaikon (Plains of Blood közepén, Downs of Athoril és Forest of Thrall között, valamint Downs of Athoriltól keletre fekvő Targ síkságon). Ezzel a három karakterrel soha nem léptünk, mindig csak forgolódtunk velük. Mivel a mezőkön jó messzire el lehet látni, azonnal észrevettük a közelgő Doomdark-seregeket: ilyenkor szépen odasétáltunk hozzájuk és darabonként megnéztük a létszámukat (talán mondani sem kell, hogy a karakterek folyamatosan HIDE-oltak és a létszámellenőrzés után is azonnal elbújtattuk őket).

A többi karakterrel Xajorkith erődje felé húzódtunk, mivel Doomdark úgyis ide fog a legnagyobb erőkkel jönni. Az eddigiek során érdemes idehozni Morkint is. Vele az első lépésben betoborozhatjuk Lord Shadowst, aztán egy jó ideig teljesen használhatatlan figurává válik, mert az útját egyelőre nem tudjuk biztosítani északra, továbbá úgy vonzza a Doomdark-seregeket, mint a mágnes. Így tehát a játék elején tűnjünk el vele délre (Gard felé) és Midnight legdélibb részén sétáljunk el vele Xajorkith erődjébe, ahol egyelőre biztonságban van.

Ott tartottunk, hogy Doomdark délkelet felé vonul, Xajorkith irányába. Eddigre Rorthron és Corleth az összes déli urat a mi oldalunkra állította, őket tehát küldjük Midnight keleti részén észak felé, ahol toborozzuk be Targot, Kumart (ha még él), Whisperst és végül Dreamst. Ezt a 3-4 hadsereget pihentessük Dreams erődjében, hogy maximális erőre töltődjenek és lehetőleg őrizzük is meg őket épségben. Az összes többi karakter vonuljon be Xajorkith erődjébe. A fő ellenséges erők kb. Thimrath erődjétől északra kelnek át a Corelay hegységen. Innen Xajorkith kb. kétnapi útra van. Amikor ez megtörtént, itt az ideje, hogy lelépjünk Morkinnal: az erődtől egy síkság vezet nyílegyenesen északra — ezen tűnünk el. Morkinnal küldjünk el minimum két nagyobb (legalább 1.000 fős) sereget is, akik valamelyest biztosítják az útját. Ők mindig ugyanazon a helyszínen fejezzék be a lépést az adott napon, mint Morkin (legyenek együtt)! Hogy meg tudjunk lógni Doomdark elől, biztosítani kell ezt az észak felé vezető folyosót is: itt nem szabad lennie mozgó Doomdark hadseregnek (az nem baj, ha a keepeket elfoglalta, csak sereg ne legyen), mert Morkinnak nem szabad megállnia. Ezt úgy oldottuk meg, hogy talonban (Forest of Dregrim szélén) tartottunk két sereget (Dregrimet és Trornt, úgyis közel voltak egymáshoz) és a Plains of Bloodon lezajlott csaták után Dawn erődjének elfoglalására érkező kisebb Doomdark-sereget szépen szétvertük velük, aztán visszavonultunk velük egy kicsit keletre (Plains of Trornra).



△ ***Jaj, de szépen összegyűltek a Doomdark-szurkolók***

Így tehát 3-4 seregünk pihen Whispers erődjében, Morkinnak pedig sikerül meglógnia Xajorkithből és két sereg még talonban van Dregrimtől nyugatra. Az összes többi karakter és a maradék seregeink Xajorkithban maradnak (a legjobb, ha ott van Luxor is!) — őket sajnos feláldozzuk a jó ügy oltárán, de majd egyszer utcákat nevezünk el róluk. Az itt egyesülő Doomdark erők ugyanis biztosan kinyírják őket, de ha elég nagy erőt hagytunk

Plains of the Lost
Forest of Lothoril
Plains of the Lost
Mountains of Gloom
Plains of Gloom
Forest of Lothoril
Plains of Lothoril
Forest of Lothoril
Downs of Lothoril
Plains of the Moon
Downs of Mirrah
Plains of Glorim
Plains of Korkith
Plains of Ugrak
Mountains of Ugrak
Forest of Doom
Mountains of Death
Plains of Despair
Plains of Rathrom
Downs of Langrim
Plains of Todragh
Plains of Kor
Downs of Ugrim
Mountains of Ugrim
Forest of Dreams
Downs of Kor
Plains of Ithril
Downs of Ithril
Forest of Whispers
Plains of Herath
Plains of Kumar
Mountains of Kumar
Forest of Kumar
Plains of the Targ
Plains of Marakith
Mountains of Ithril
Mountains of Gorgrath
Downs of Velethar
Plains of Blood
Plains of Ogrim
Mountains of Azhmar
Plains of Ogrim
Plains of Ogrim



Lords of Midnight

Plains of Torkren
Plains of Gard
Forest of Shadows
Downs of Shadows
Downs of Ashimar
Downs of Mitharg
Plains of Ishrath
Forest of Thrall
Downs of Athoril
Forest of Dregrim
Plains of Dregrim
Mountains of Dawn
Mountains of Torkren
Plains of Silence
Mountains of Ishmalay
Downs of Brith
Plains of Brith
Mountains of Corlang
Downs of Roroth
Plains of Roroth
Mountains of the Morning
Plains of the Morning
Mountains of Corelay
Downs of Corelay
Plains of Corelay
Plains of Torn

	Plains
	Lake
	Cavern
	Downs
	Forest
	Mountains
	Frozen Wastes
	Snowhall
	Henge
	Ruin
	Lith
	Citadel
	Keep
	Tower
	Village

itt (legalább 3 karaktert és 1-2.000 főnyi sereget), az ostrommal legalább 5-6 kört el fognak szórakozni, ameddig mi Morkinnal árkon-bokron túl leszünk. Miután Morkinnal kijutottunk a Dawn síkságra, a talonban levő 2 sereg is csatlakozik hozzá (most már 4 sereg van vele) és irány egyenesen észak, Marakith felé. Keljünk át az Ithril hegységen (lehetőleg északnyugati irányban, hogy csak egy napot emésszen fel), majd egyesüljünk a Forest of Dreamsben pihenő seregeinkkel (a Morkinnal tartó seregek eddigre természetesen teljesen kimerülnek, de itt a környéken van egy csomó lake, ahol itathatunk). Egyébként nem árt, ha Morkin érkezéséig betoborozzuk Korinelt is a szemközti erdőből.

Forest of Dreamstől északnyugatra, az Ugrak, Ugrorn és Death hegységek által közrezárt völgyben fekszik Ushgarak erődje, attól északnyugatra pedig a Tower of Doom, ahol a Jégkoronát őrzik. A völgy mindhárom bejáratát egy erőd védi és mindegyikben elképesztő mennyiségű fegyveres van (maga az őrség is 1.000 lovas vagy harcos körül van, de mindegyikben van még egy mozgatható Doomdark-sereg is, legalább 2.000 harcossal vagy lovassal — odabent még több lesz...). Így tehát teljesen felesleges megpróbálni megostromolni az erődöket — a hegyeken kell átkelnünk. Először is foglaljuk el a Dreams erődjétől északnyugatra, az Ugrorn hegység lábánál levő keepet és Morkin vegye fel a sheltert. Innen északnyugati irányban haladva egy nap alatt átkelhetünk az Ugrornon (az utunkba eső lakenél pedig itathat a legnagyobb sereg). Itt mindenképpen egy helyen táborozzon le Morkin és a kíséretében levő 7 sereg, mert éjszaka biztosan megtámadnak bennünket. A völgy közepén áll Ushgarak erődje. Tekintettel arra, hogy Doomdark fő serege még délen van Xajorkith felé, kicsit sokan vannak itt: az erőd helyőrsége 1.200 lovasból áll, továbbá még bent van egy 4.800 harcosból álló sereg is. Az erőd körül áll még 4 darab, 1.000 lovasból álló sereg is (úgy látszik ők már nem férnek be a várba...). Ez ugyebár 10.000 ember, de egyetlen lépés alatt ide lehet hozni a völgy másik három citadellájában és az őrtornyokban levő katonákat is. Ha tehát véletlenül támadni akarnánk, akkor minimum 20.000 ember szakadna a nyakunkba... Támadni egyébként sem tudunk, mert itt — Morkinon kívül — az összes karakter teljesen be van rezelve. Az Ugrornon átkelve is kapunk egy támadást tőlük, de hagyjuk a csatát és a következő lépésben lépjünk a Tower of Doomtól keletre levő helyszínre az összes karakterünkkel (éjjel természetesen újabb csata lesz), majd a következő lépéssel tűnjünk el nyugat felé (közben Morkin áthalad a Tower of Doomon és ott SEEK-elve felveheti a Jégkoronát). Egy újabb lépéssel kiérünk a Plains of Lostra és ott meneküljünk be Gloom erődjébe.

(A fent leírt módszernél persze lehet, hogy vannak jobbak — meg egyébként is mindenki úgy játszik a játékkal, ahogy jól esik neki. Mi négy szisztémát is kitaláltunk és egyedül így sikerült ellopnunk a Jégkoronát. A lényeg egyébként az, hogy minimum 6-7.000 ember kísérje Morkint, amikor a Tower of Doomba megy és nagyon gyorsan tűnjünk el onnan...)

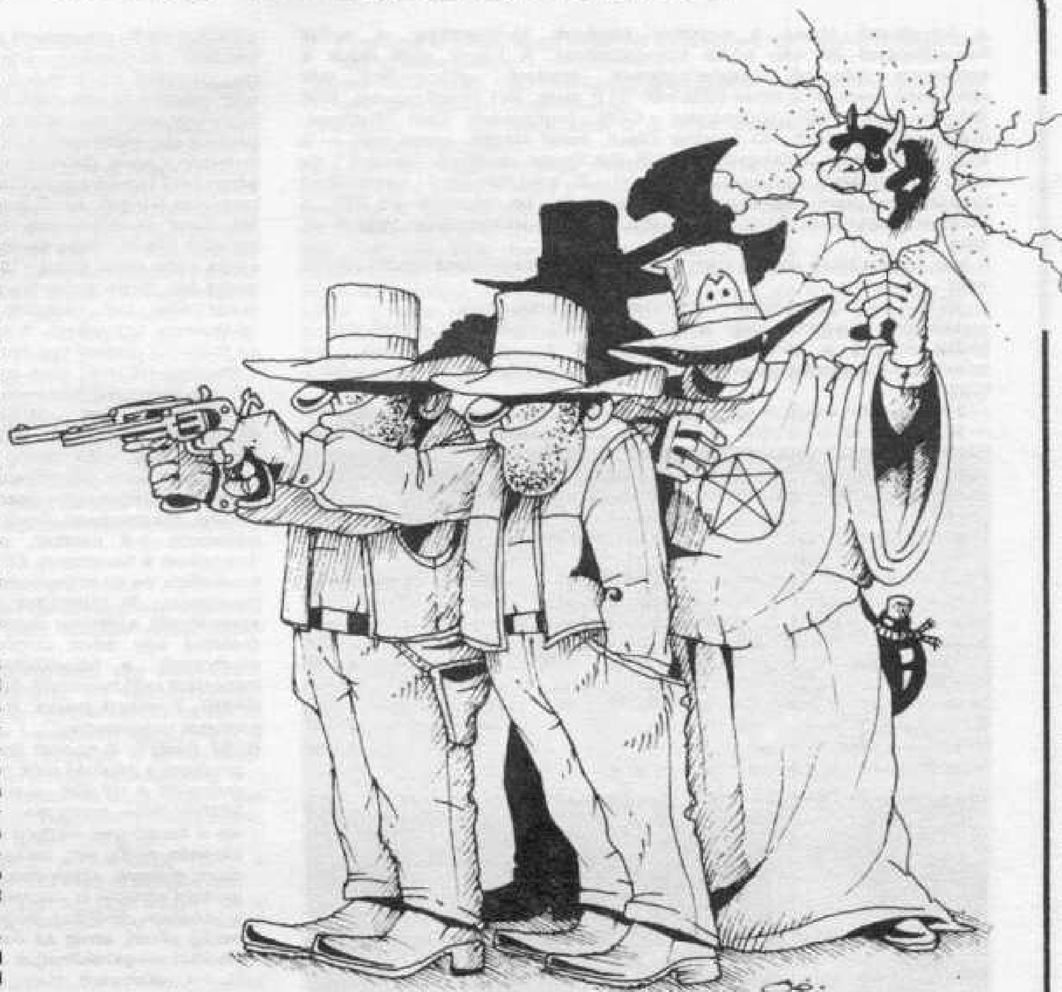
A problémánk már csak az volt, hogy a játék ezzel nem ért véget: mihelyt megérkeztünk Gloom erődjébe, két lépés múlva feltűnt a horizonton egy 6.000 lovasból és 4.000 harcosból álló Doomdark-sereg, akik valószínűleg a Jégkoronát szerették volna szép szavakkal visszakérni tőlünk. Inkább nem vártuk be őket, hanem idejében eltűntünk. Az egyik guidance azt mondta, hogy a Lake Mirrowban lehet megsemmisíteni a Jégkoronát. Ez a hely Gloom erődjétől majdnem pontosan délre van, a Downs of Mirrow keleti részén. Természetesen átmenekültünk ide (nyakunkban az előbb említett kis Doomdark-csapatkával), de ott semmi nem történt: a parancsok között nem jelent meg új parancs és hiába SEEK-eltünk Morkinnal, itt is csak életvizet találtunk. Egy másik guidance meg azt mondta, hogy Lorgrim, a Bölcs megsemmisítheti a Jégkoronát. Na most ő az északkeleti csücsökben lakik és valahogy nem vágyunk átvonulni még egyszer Ushgarak előtt, amikor még a nyakunkban van egy másik Doomdark-sereg is... Így tehát egyelőre fogalmunk nincs, hogy hogyan lehet megnyerni a játékot, de természetesen valahogy azért meg fogjuk: már hatszor kezdtük újra az egészet és mivel minden parti legalább 4-5 napig tartott egyfolytában (ez most emberi időszámítás szerinti "nap", nem a játéké), már legalább egy hónapot elvesztegettünk vele. Márpedig ha ennyit szenvedtünk, akkor most már csak azért is megnyerjük! Csak nem most, mert most már nem fér bele az időbe...

A végére jöhet a szokásos értékelés. Az valószínűleg nyilvánvaló mindenkinek, hogy ilyen katasztrofális mennyiségű szöveget csak olyan játékról vagyunk hajlandóak írni, ami nagyon tetszik. A grafikai kivitelezéssel kapcsolatban már említettük, hogy a játék alapvetően Spectrumra készült és a sprite-okat leszámítva monokróm. A nézeti képek megjelenítésénél egy kicsit várni kell, de hát az egyértelmű, hogy a 32-33.000 nézeti képet csak úgy tudta Singleton úr biztosítani, hogy képernyőelemekből építi fel a képeket. Ezeket az apróságokat leszámítva már csak pozitívumai vannak a játéknak — oldie, but goldie! Először is az, hogy nagyon nehéz és nehézségi fokozatot nem lehet állítani. Ki nem állhatjuk azokat a stratégiai programokat, amelyekben ilyen van és könnyűre állítva még egy döglött angolna is hipp-hopp lecsapkodhatja a gépet (ld. például CENTURIO). Ezek elveszik a győzelem örömét, másrészt ki az a marha, aki HARD-ban játszana, ha van EASY is? Az ugyan nem volt túl szép húzás Singleton úrtól, hogy Doomdark legalább háromszoros túlerőben van és az erejét még jól is használja ki, de ezt némileg ellensúlyozza, hogy nálunk a vezérek is mészárolják az ellenséget és kipihenten legalább kétszer olyan jók a katonáink. Száz szónak is egy a vége: a LORDS OF MIDNIGHT legalább olyan jó játék, mint amilyen régi — akinek valaha is tetszett egy stratégiai játék, az mindenképpen kotorja elő valahonnan és birkózzon vele egy kicsit. Nem hinnénk, hogy megbánná... (Egyébként igazán átírhatták volna mondjuk Amigára vagy PC-re, egy kicsit jobb grafikával!)

Végül egy rémisztő hír: mivel ezzel párhuzamosan nyüstöljük a játék folytatását is, nem kizárt, hogy a közeljövőben egy DOOMDARK'S REVENGE leírást is rátok zúdítunk. **(Hát ez nem túl jó hír — CoVboy)**

Eye of the Beholder

Az idősebb Amigások talán még emlékeznek egy bizonyos DUNGEON MASTER című játékra, ami úgy '87 körül jelenhetett meg. Meglehetősen sikeres volt a drága, mert a 16 bites gépekre készült, az AD&D szabályain alapuló játékok szerzői azóta is ezt tekintik utánzási alapnak (ld. CAPTIVE, XENOMORPH, stb.). Nem kivétel ez alól az AD&D számítógépes megvalósításának jogait birtokló **SSI** programozói gárdája sem, akiknek az **EYE OF THE BEHOLDER** c. munkájuk akár a DUNGEON MASTER XXXVII. címet is viselhetné. Mielőtt még bárki is félreértené a dolgot: távol álljon tőlünk, hogy a klónozás miatt szívjuk a fogunkat — a játék nagyszerű, minden RPG-rajongó mind a tíz lábujját megnyalhatja utána (már amennyiben játék közben jógázni is szokott)! Különösen örömteli újításnak tartjuk az eddigi SSI-játékokhoz képest, hogy bár a játék teljes mértékben az AD&D-re épül, mégis jelentősen egyszerűsítették, tehát a laikusok számára is élvezhetőbbé tették. Mivel "A Tanú szemé"-nek készítői a fő hangsúlyt a látványra, az egyszerű és praktikus kezelésre, valamint a gyors játékra helyezték, csak tapsikolni tudunk. Tapsikolás közben meg csinálunk róla egy leírást.



A játék kerettörténetétől megkímélünk benneteket (most éppen nem jut eszünkbe semmi), de mindenki kitalálhatja magának a szokásos mesét a kimondhatatlan nevű városról (nevezzük mondjuk Hrrgggrrhhgrr K-nak) és a négy rettenthetetlen hősről, akik hadra kelnek a város alatt húzódó csatornarendszerben fészkelő gonosz ellen. Az introban egyébként megszemlélhetünk egy spiritiszta szeánszot (integető varázslókkal), a küldetésre készülődő hősöket, majd azt a mulatságos jelenetet, amint csapatunk besétál a csatornarendszerbe és a kijárathoz vezető folyosó beomlik utánuk. Innen már csak lefelé vezet az út...

A játék elején kiválaszthatjuk, hogy a kimentett állást folytatjuk (LOAD GAME IN PROGRESS), vagy új társasággal elölről kezdjük a küldetést (START NEW PARTY).

A kimentett állásokkal kapcsolatban megjegyzendő, hogy egy lemezen (pontosabban könyvtárban) csak egy állás lehet (új mentésnél felülíródik), tehát ha szükségünk van a korábbi állásokra is, akkor másoljunk le néhányszor a lemezt vagy az EOB.SAV file-t nevezzük át más névre (esetleg át lehet pakolni egy másik könyvtárba).

(Megjegyzés: Elnézést kérünk a profi kalandoroktól, hogy a leírásban lesz néhány dolog, ami a gyakorlott játékosnak teljesen egyértelmű, de figyelemmel kellett lennünk azokra is, akik 'laikusok' a témában.)

Karakterek generálása

Ha a játékot most kezdjük, először össze kell állítanunk a társulatot. A játék elején 4 karakterrel indulunk, de mivel a csapatban 6 hely van, a későbbiekben még felvehetünk két újabb karaktert is.

Először azt az ablakot kell kiválasztanunk a bal oldalon, ahova az új karaktert el akarjuk helyezni. A négy ablak mutatja, hogy a társaság milyen sorrendben halad. Az RPG-knél szokásos szisztéma szerint az első sorba célszerű helyezni a harcoló karaktereket, akik csatában az ellenséggel harcolnak, hátulra pedig a varázslókat, akik majd varázslatokkal támogatják a harcot.

Az első lépés a karakter fajtájának (*human*: ember, *elf*: tünde, *half-elf*: féltünde, *dwarf*: törp, *gnome*: gnóm, *halfling*: félszerzet, vagyis hobbit) és nemének (*male/female*) kiválasztása, majd következik a karakter osztályának (*fighter*: harcos, *ranger*: cserkész, *mage*: mágus, *cleric*: varázsló, *thief*: rabló — az embereknél még van *paladin* (lovag), a halflingeknél pedig *rogue* (csavargó) is) beállítása. Az AD&D szabályainak megfelelően, a fajta függvényében lehetőség van vegyes osztályú karaktereket is létrehozni (pl. fighter/mage vagy fighter/thief/cleric). Embereknél nincs vegyes osztály. Az egyedi osztályban levő karakterek 3. szinten kezdenek, a kettős osztályúak 2/3 szinten, a hármas osztályúak 2 szinten. A szint határozza meg, hogy az adott karakter az osztályára jellemző tulajdonságot milyen hatékonyan tudja alkalmazni (pl. egy harcos jobban harcol magasabb szinten, a varázslók és mágusok pedig több varázslatot alkalmazhatnak). A játékban előre haladva a karakterek egyre több tapasztalatot gyűjtenek és növelik az EXPERIENCE POINT-jaik (továbbiakban EP) számát. Néhányezer EP összegyűjtése után a program jelzi, hogy a karakter az osztályán belül magasabb szintre került ('<karakter> *has gained level of experience*'), azaz a karakter ügyesebb lesz egy adott tevékenységben. A csapat által szerzett EP-k egyenletesen oszlanak el a karakterek és karaktereken belül az osztályok között. Ennek megfelelően a vegyes osztálynak egyaránt vannak előnyei és hátrányai is: igaz, hogy a karakter egyszerre több dologhoz is ért, viszont az osztályai csak lassabban kerülnek magasabb szintre.

A fajta és az osztály van hatással a kezdeti fegyverzetre/felszerelésre is: például a dwarfok kezdetben csatabárdot (*axe*) tartanak a jobb kezükben, a többi fajta pedig rövid kardot (*short sword*).

— a mágusok (mage) bal kezében egy varázskönyv (*spellbook*) van. Ez tartalmazza a mágus által ismert (tehát memorizálható) varázslatokat, továbbá ennek a használatával tudunk varázsolni. A mágusoknál további megkötések is vannak: a mágus a testén nem viselhet semmilyen páncélt (sisakot igen), csak az osztályára jellemző köpenyt (*Robe*), továbbá tőrök (*Dagger*, *Backstabber*) kivételével nem használhat fegyvert sem. Ellenben csak ő használhatja a varázstöltettel rendelkező pálcákat (*Wand*).

— a varázslók (cleric) bal kezében szent szimbólumot (*holy symbol*) találunk, ami ugyanazt a célt szolgálja, mint a mágusoknál a varázskönyv. A clericre nem vonatkoznak a mágusoknál levő tiltások (használhatnak fegyvert és páncélt is).

— a lovag (paladin) és harcos (fighter) osztályok harcra specializálódtak, tehát ők használnak a legjobban bármilyen fegyvert. Ezen belül az egyes fajtáknak is megvannak a kedvenc fegyverei (jobban használják a többieknél): az elfek kedvence az íj, a dwarfoké a csatabárd, az emberek kedvelik a kardot, stb.

— a tolvajok (thief) felszereléséhez tartoznak az álkulcsok (*lock pick*) a hátizsákban. A játékban jónéhány olyan ajtó állja utunkat, amelyeket erdetileg csak valamilyen kulccsal lehet kinyitni. Egy jól képzett tolvaj viszont az álkulcsával hosszasan piszkálva kinyithat néhányat a kulcsos ajtók zárjai közül. A fontosabbaknál azért vigyáztak a készítők, hogy ez ne sikerüljön — ott az álkulcs bele szokott törni a zárba...

Mindenki szabadon választja ki magának a karaktereit, de lehetőleg az első sorba harcosokat rakjunk és a csapatban mindenféleképpen legyen egy *cleric* és egy *mage* is. Részünkről egyébként egy paladin, fighter, cleric/thief, mage összetételű csapatot részesítettünk előnyben.

A fajta és az osztály beállítása után következik a karakter pártállásának (ALIGNMENT) meghatározása (*lawful/neutral/chaotic good/neutral/evil*). Ilyen tényleg van az AD&D-ben, de a játékban nekünk úgy tűnt, hogy teljesen mindegy, melyiket választjuk.

A következő lépés a karakter képének kiválasztása: a nyilak használatával 30 kép közül válogathatunk. A képek alatt látjuk a karakterre jellemző tulajdonságokat, amelyek valószínűleg már ismerősek lesznek a többi RPG-ből: STR (erő), INT (intelligencia), WIS (bölcsesség), DEX (ügyesség), CON (egészség) CHA (karizma, megnyerőképesség), AC (*Armour Class*, minél kisebb, annál jobb — a DEX növelésével csökkenthető), HP (*Hit Points*, mondjuk "életerő") és LVL (a karakter osztályának szintje). A tulajdonságok szerepéhez valószínűleg nem szükséges kommentár (pl. ha nagyobb az STR, a karakter nagyobbat üthet, magasabb DEX-nél nehezebben találjuk el, stb.)

A kép kiválasztása után a jobb alsó sarokban négy újabb opció jelenik meg:

— REROLL-lal új paramétereket kérhetünk a karakternek;

— MODIFY választása után a LVL és az AC kivételével átállíthatjuk a kívánt értékre a karakter tulajdonságait. Az első oszlopban levő tulajdonságok maximális értéke 18, a HP az osztálytól, szinttől és fajtától függ;

— FACES választásával egy másik képet választhatunk a karakternek;

— KEEP-pel érvényesítjük a jelenlegi beállításokat. Ezután már csak nevet kell adnunk és a karakter bekerül az új csapatba.

Miután mind a négy karaktert elkészítettük, az alsó részen megjelenik a PLAY opció, amivel elkezdhetjük a játékot.

Kezelés

A bal felső részen látható az a kép, amelyet a csapat az adott irányba fordulva lát (játéktér); alatta a mozgásra szolgáló nyilak és az iránytű; a jobb oldali részen a csapatban levő karakterek képe; alul pedig az üzenetsor és a CAMP ikon, ami egyrészt pause-ként szolgál, másrészt egy menüt kapunk vele. A pointer normál állapotban nyíl alakú, de ha valamilyen tárgyra clickelünk vele (bal gomb), akkor a tárgyra jellemző formára vált: a tárgyat átpakolhatjuk egy alkalmas helyre vagy eldobhatjuk (jobb vagy bal click a játéktér felső részén). Ha valamelyik tárgy a karakter kezében van, akkor a jobb click a tárgyon azt jelenti, hogy a karakter használni fogja a tárgyat.



△ ***Királyunk némi kétkedéssel tekint a társulatra***

Játéktér: Itt látjuk azt a képet, amit a csapat az adott irányban lát. Ha valamilyen érdekes tárgyra bukkanunk, csak simán rá kell clickelnünk és máris "felvettük" (a pointer olyan lesz, mint a tárgy). Ugyancsak bal clickkel vizsgálódhatunk a játéktérben: ha valamilyen érdekesebb dologra bukkantunk (például egy rúnára a falon), akkor az üzenetsor tájékoztat a vizsgálódás eredményéről. A falakon egy csomó kapcsolót, kart, gombot lelhetünk, ezeket szintén bal clickkel aktiválhatjuk. Ha valamilyen tárgy van a kezünkben, akkor a játéktér felső harmadán clickelve a jobb gombbal, a tárgyat elhajítjuk abba az irányba, amerre nézünk (addig repül, amig neki nem ütődik egy falnak).

Nyilak/Iránytű: A nyilakra clickelve mozoghatunk vagy fordulhatunk, de a kurzorokkal is irányíthatjuk a játékot. Az iránytű használata egyértelmű: azt az irányt mutatja, amerre éppen nézünk. Természetesen néha előfordul az is, hogy egy muris varázslat megbolondítja és ha nem figyeljük a térképet, úgy eltévedünk, hogy többet meg se találjuk magunkat...

Karakterek: A jobb felső részen találjuk a karaktereink képét (felül a név, középen a karakter képe, mellette a jobb (felső) és a bal (alsó) kézben tartott tárgy, alul a karakter HP-je). A kezekre ballal clickelve felvehetünk/lerakhatunk tárgyakat (jobbal használjuk), a karakter képére clickelve pedig megjelenik a felszerelése. Itt a bal oldali két oszlop jelzi a karakter hátizsákjának a tartalmát, mellette pedig a karakter sziluettjére mutató nyilak a különböző testrészeken hordott felszereléseket. Az üres négyzetekbe pakolhatunk új stuffokat. Természetesen a program figyeli, hogy egy adott cuccot le lehet-e rakni a kijelölt helyre: nyilvánvaló, hogy például egy cipőt nem a fejen kell viselni és nem túl szép, ha valaki egy buzogányt hord gyűrű (a jobb kéznél levő két kis négyzet) gyanánt. A háton levő tegezbe nyílvesszőket (*arrow*) pakolhatunk (a szám jelzi, hogy hány van benne), amelyeket azután használhatunk harcban, miután egy íjat (*bow*) is szereztünk hozzájuk. A felső részen látjuk az aktuális karakter képét, alatta pedig a HP-jét és az éhségét (FOOD). Ha a HP sárga vagy piros színű (10 vagy 5 alatt), akkor pihennünk kell (közben pedig egy cleric gyógyítja a sebesült karaktereket), ha a karakter éhes, akkor meg kell etetnünk (tegyünk a karakter sziluettje felett levő étkészletbe 1-2 *ration*t). A csapat tagjai nem túl jól bírják az éhezést... (!) Az étkészlet melletti nyilakkal lapozgathatunk a karakterek között.

A felszerelést jelző ábra jobb alsó részén levő szamárfülre clickelve az aktuális karakter tulajdonságait vizsgálhatjuk, továbbá itt találjuk az általa gyűjtött tapasztalati pontokat (EXPERIENCE POINTS) *is. A tapasztalat* — az összes karakterre nézve egyaránt — állandóan növekszik, ha ellenségekkel találkozunk, harcban győzünk, valamilyen tulajdonságot gyakorlunk vagy bármilyen (a küldetés szempontjából hasznos) dolgot művelünk. Néhányezer összegyűjtése után a karakter az osztályában egy szinttel magasabbra kerül (egyben a HP-jének maximális értéke is növekszik 3-6 ponttal), *amiről* az üzenetsor tájékoztat bennünket. Kezdetben a karakterek EP-je 5.000 körül van, vegyes osztályoknál egy kicsit több, de az arányosan el van osztva az osztályok között.

Üzenetsor: Itt tájékoztat bennünket a program minden érdekesebb eseményről, a játéktér érdekes helyeiről nyert infokról, illegális lépésekről (például egy adott tárgyat rossz helyen akartunk egy karakternél elhelyezni), a felvett/letett tárgyakról, a varázslók/mágusok által megtanult varázslatokról, karakterek szintváltásairól stb.

CAMP: Egyrészt pause, másrészt egy menüt aktivál, ami a következő pontokat tartalmazza.

REST PARTY: A csapat lepihen. Ha a a csapatban van cleric, akkor a program a pihenés előtt megkérdezi, hogy a sebesülteket gyógyítsák-e (növeljék a HP-ket) — természetesen YES a célszerű válasz. Pihenés közben látjuk, hogy mennyi idő telt el: ez nem különösebben lényeges, de a karakterek közben esznek is. Ha a cleric nem gyógyít, akkor a pihenés addig tart, amig az első karakter HP-je maximális lesz (ha a cleric gyógyít, akkor minden karaktert a maximális HP-re tuningol). Ha további sérültek is vannak, amelyeknél a HP még nem maximális, akkor a program rákérdez, hogy folytassa-e a pihenést — YES-nél a csapat addig pihen, amig az összes karakter HP-je maximális nem lesz, de clickkel megszakíthatjuk a szendergést. Pihenésre van szükség akkor is, ha valamelyik cleric vagy mage karakterrel varázslatot akarunk memorizáltatni.

MEMORIZE SPELLS: A mage osztályba tartozó karakter varázslatot tanul a pihenés ideje alatt. Először is azt kell kiválasztanunk, hogy milyen szinthez tartozó varázslatot akarunk memorizálni. Az RPG-kben megszokott *Spell Points* (a továbbiakban SP) ebben a játékban nem kerül külön kijelzésre: a varázslatot használó karaktereknél a varázslatok listája felett látjuk az adott szinthez tartozó mennyiséget (vagyis összesen ennyit lehet egyszerre memorizálni). Mindenekelőtt a varázslat szintjét kell kiválasztanunk, majd a megjelenő listában azokra a varázslatokra kell clickelnünk, amelyeket *memorizáltatni akarunk* a mágussal. Természetesen ugyanabból a varázslatból a mage többet is memorizálhat. A memorizálás a pihenés ideje alatt zajlik (kb. 8 órát vesz igénybe), tehát a REST PARTY menüpont választása előtt kell kiválasztanunk a megtanulandó varázslatokat (ha nem választunk újakat, akkor az utolsó beállítás az érvényes).

PRAY FOR SPELLS: Ugyanaz vonatkozik ide is, mint az előbbi pontnál, de itt a cleric osztályba tartozó karakter tanulja a varázslatokat. Bizonyos szint elérése után a paladin osztályba tartozó karakter is varázsolhat — ha ilyen is van a csapatban (vagy több cleric), akkor előbb ki kell választanunk, hogy melyikről van szó.

SCRIBE SCROLLS: Varázstekercs megfejtése (pihenést nem igényel). A játékban egy csomó *mage scroll*t találhatunk, amelyek *általában* új varázslatokat tartalmaznak. Az új varázslat használata előtt meg kell fejtenünk a varázstekercset és csak azután kerül a választható varázslatok listájába. Természetesen ha nincs nálunk tekercs (vagy a tekercsen levő varázslatot már ismerjük), akkor ez a pont nem használható.

PREFERENCES: A TUNES/SOUNDS ponttal a hangeffektusokat kapcsolhatjuk ki/be, a MOUSE ON/OFF-al az egeret, a BAR GRAPHS ON állásban grafikonnal, OFF állásban pedig számmal mutatja a karakterek HP-jét (az utóbbi célszerűbb).

GAME OPTIONS: A LOAD/SAVE-vel játékállást tölthetünk/menthetünk, DROP-pal kirúghatunk egy karaktert (csak akkor, ha már négynél több van a csapatban), a QUIT-tel pedig megerősítés után kiléphetünk a játékból.

Varázslatok

Varázslatokat a játékban csak a cleric vagy a mage osztályba tartozó karakterek alkalmazhatnak, mindkettő más varázslatokat ismer. (Illetve a paladin is tud majd varázsolni, de valahol a 3. szinten fogja az első szerencsétlen varázslatát megkapni.) Egy varázslatot használó

karakternek először is ismernie kell a varázslatot: néhány varázslat rendelkezésre áll már kezdetben, továbbiakat tanulhatunk a megtalált varázstekercsek megfejtésével és szintugrásoknál (ilyenkor általában az első áll rendelkezésre). Ha a varázslatot használó karakter ismer egy adott varázslatot, akkor a pihenések alkalmával memorizálhatja az általunk beállított, SP-től függő mértékben (például egy 5. szintű cleric megtanulhat 3 *Blesst* és 1 *Detect Magicet*). Amennyit egy pihenés alkalmával megtanult, annyit felhasználhat a későbbiekben. Az elhasznált varázslatot a következő pihenés alkalmával ismét meg kell tanulnia a használathoz (ha a CAMP-menü MEMORIZE/PRAY FOR SPELLS pontjaiban beállított értékeket nem írjuk át, akkor a REST PARTY választásánál automatikusan megtanulja az utoljára beállított varázslatokat). A varázslatok használatához a karakter bal kezében tartott szimbólumra (clericnél a szent szimbólum, mage-nél a varázskönyv) kell clickelnünk a jobb gombbal. Ekkor a képernyő középső részén megjelenik egy ablak, amelyben kiválaszthatjuk, hogy milyen szintű varázslatot akarunk használni, a szinthez tartozó (megtanult) varázslatokból pedig melyiket. Az ABORT SPELL választásával kikapcsolhatjuk az ablakot. A cleric és mage karakterek a szintjükhöz képest eggyel alacsonyabb szinthez tartozó varázslatokat alkalmazhatnak. Az SP szintén a karakter szintjének függvénye, szintugrásoknál az összes szinthez tartozó SP eggyel növekszik (azaz szintugrás után az elért szintekhez tartozó varázslatokból eggyel többet memorizálhat a karakter). Most nem soroljuk fel az összes varázslatot, csak azokat, amelyeket az első 5 szinten tudunk használni:

(Cleric spells)

1. szint:

Bless: Áldás. Az egész csapatra vonatkozik, de túl sok hasznát nem találtuk. Esetleg arról van szó, hogy harc közben nehezebben találják el a karaktereket...

Cure Light Wounds: Könnyebb sérülések gyógyítása egy karakteren. Harc közben is használható elsősegélyként, de automatikusan működésbe lép akkor is, ha a csapat pihenésekor kértük a gyógyítást. 5-12 HP-t gyógyít valamelyik karakteren (pihenéskor a használat után rögtön memorizálja is és folytatja a gyógyítást). Lehetőleg mindig legyen 1-2 ilyen varázslat a cleric tarsolyában.

Cause Light Wounds: Könnyű sérülés okozása, de csak akkor van hatása, ha a cleric az első sorban van. Harcban alkalmazható: valamelyik ellenségen könnyebb (5-10 HP körül) sebet ejt.

Detect Magic: Varázslat felderítése. Amíg a varázslat tart, a karaktereinknél levő mágikus erejű tárgyak kék színnel világítanak.

Protect Evil: Védelem a gonosztól. A név ugyan magáért beszél, de a varázslat hasznáról szerzett ismereteinket tömören egy kérdőjelben összegezhetnénk...

2. szint:

Aid: Segély. A kiválasztott karakter HP-jét öttel növeli (ha maximumon volt, akkor ahhoz is hozzáad ötöt).

Flame Blade: "Villámpenge". Csak akkor használható, ha a cleric másik kezében nincs semmi. A varázslat után a cleric másik kezében egy tűzkard jelenik meg. Eldobni nem lehet, csak jobb clickkel használható (ha a cleric az első sorban van). Elég nagyokat (10-15 HP) lehet sózni vele az ellenfelek nyakába.

Hold Person: Fagyasztás. Szintén harcban vethető be: az ellenséges karakterek átmenetileg megdermednek és egy darabig nem támad. Közben persze mi boldogan csépelhetjük őket. A 4. szinttől kezdve már nem nagyon szokott sikerülni...

Slow Poison: Mérgezés lassítása. Védekező jellegű varázslat: ha az ellenfél mérget vet be (például a 4-5. szinten levő pókok harapása általában mérges), akkor lassítja a méreg hatását, tehát a karakter HP-je csak bizonyos idő eltelte után kezd el vészesen csökkenni.

(Mage spells)

1. szint

Armor: Páncél. A kiválasztott karakterünk AC-ját átmenetileg kettővel csökkenti, de csak akkor, ha az nem kevesebb 1-nél.

Detect Magic: ld. a cleric hasonló varázslatánál.

Magic Missile: Mágikus lövedék. Harcban alkalmazható, az eltalált ellenséges karakteren néhány HP-nyi sebet ejt.

Shield: Pajzs a varázslatot alkalmazó mágus körül. A varázslat ideje alatti támadásokat HP-veszteség nélkül vészeli át.

Shocking Grasp: "Sokkoló érintés". A másik kéznek szabadnak kell lennie hozzá. Itt egy tenyér fog megjelenni, ami ugyanúgy használható, mint a clericnél a *Flame Blade*.

2. szint

Melf's Acid Arrow: "Melf bácsi savnyila". Ez egy nagyon kellemes harci varázslat: az első három szinten egy ellenséges karaktert általában azonnal kinyír (vagy ha nem, akkor is jó nagyot rúg beléjük).

Invisibility: Láthatatlanság. A kiválasztott karakterünk átmenetileg láthatatlanná válik (a képe el is tűnik a karakterek listájából). Ez harcban nagyon egészséges lenne, csak az a probléma vele, hogy a varázslat azonnal megszűnik, mihelyt a karakter valamilyen fegyvert használ. Egyébként célszerű egy ilyet bevetni, ha valamelyik karakterünk már eszméletlenné vált a harcban: így már úgysem használhat semmit, de ha tovább püfölik, akkor meg fog halni, ami nem kimondottan örömteli esemény.

3. szint

Fireball: Tűzcsapás. Teljesen cool varázslat: ha a mage nem vegyes osztályú, akkor valahol az 5. szint környékén már illik tudnia. Fogalmunk sincs, hogy hány HP-t sebezhet, de rendkívül nagyokat rúg az ellenfelekbe.

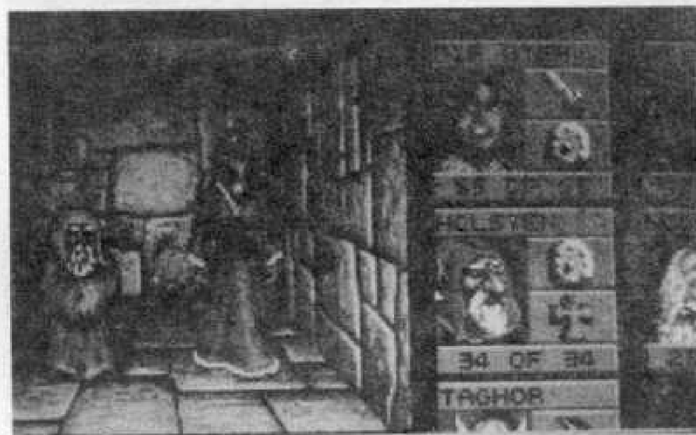
Haste: Gyorsaság. Harci varázslat, a karakterek a fegyverek használata után gyorsabban ismételhetnek.

Invisibility 10': Ugyanaz, mint a 2. szint varázslata, de az összes karakterre érvényes.

Ha valamelyik karakterre vagy a csapatra ható tartós varázslatot alkalmazunk, akkor a karakter képe körül színes keret jelzi a varázslatot (ha több varázslat is hat egyszerre, akkor a keret csíkos). Egyelőre ennyit a varázslatokról, a többit majd a következő számban ismertetjük.

Már volt szó róla, hogy a mage varázslatokat a mage scrollok megfejtésével bővíthetjük. Az új varázslatokon kívül azonban egy csomó olyan mage/cleric scrollt is találunk, amelyeket az adott karakter már ismer. Ezeket is mindenképpen hurcoljuk magunkkal: ha az ismert varázslat tekercsét használjuk (valamelyik kézben tartva jobb click), ugyanazt a hatást érjük el, mintha a varázslatot memorizálta volna a karakter. A tekercsek egyébként egyszeri használat után eltűnnek.

▽ ***Anya csak egy van — az is egy female fighter***



Tárgyak

Akárcsak a többi RPG, az EYE OF THE BEHOLDER dungeonjai is egy rakás tárgyat rejtenek. Azt mindenki maga dönti el, hogy mit hurcol magával (az első néhány szinten a karakterek zsákjában rendelkezésre álló hely bőven elég lesz), de egy idő után úgyis mindenkinek világos lesz, hogy mit érdemes és a feleslegeseket eldobálja. Most csak általánosságban nézzük át a cuccokat, a lényegesebbekre a leírás közben úgyis kitérünk:

Fegyverek: Van egy rakás belőlük, csak kapásból néhány: rövid/hosszú kard (*Short/Long Sword*), tőr (*Dagger*), jatagán (*Backstabber*), buzogány (*Mace*), csatabárd (*Axe*), stb. A kardok közül természetesen a hosszúval lehet nagyobbakat csapni; a tőrök közül kellemes hatása van a *Stone Daggernek* (ez egyébként másra is jó lesz); a csatabárdok közül pedig igen barátságos szerszám a *Drow Cleaver*. A fegyverek speciális fajtáját képezik a kétkezes fegyverek (ha egy karakter kezében ilyen van, a másik kezében levő tárgyat nem tudja használni), ezen belül pedig azok, amelyekhez valamilyen töltény szükséges. Ilyen például az íj (*Bow*) és a parittya (*Sling*). Ha valamelyik karakterünk kezében ilyen van, akkor jobb clickkel addig tüzelhetünk velük, amíg a rendelkezésre álló töltény (íj esetében nyílvessző (*Arrow*), parittyánál kavics (*Rock*)) el nem fogy (ilyenkor clicknél NO AMMO feliratot kapunk). Teljesen mindegy, hogy a töltény a hátizsákban vagy (nyílnál) a tegezben van, lényeg az, hogy ha valamelyik karakter ilyen fegyvert használ, akkor a csapat által összeszedett töltényeket nála halmozzuk fel.

Felszerelések: Ide tartoznak a páncélok, pajzsok, ruhák és cipők. A páncélok és a pajzsok a karakter AC-jét csökkentik a minőség mértékében. Kezdetben — a mage kivételével — minden karakter bőrpáncélt (*Leather Armor*) visel, de a későbbiekben találhatunk egyre jobbakat is (*Scale Mail, Chain Mail, Plate Mail*). A mage karakterek ruházata egy kék köpeny (*Robe*). Ilyeneket is találhatunk, de teljesen felesleges magunkkal hurcolni őket. A cipők ugyan nem csökkentik a karakter AC-jét, mindenesetre nem árt viselni őket.

Potionok: Jellegzetes üvegekben levő varázsszerek, amelyek fogyasztása (jobb click valamelyik karakter kezében), valamilyen tulajdonságot növel (vagy csökkent). Potionok:

Healing: Néhány HP-t (5-12) gyógyít egy karakteren.

Extra Healing: Ugyanaz, mint az előbbi csak eggyel nagyobb kiadásban (10-20 HP).

Cure Poison: Ellenméreg. A 4-5. szinten kedves pókokkal fog meggyűlni a bajunk, amelyek harapása mérgezett. Mérgezéskor a karakter neve pirosra vált és a karakterlapon POISONED feliratot látunk. Azonkívül az üzenetsor is tájékoztat róla, hogy a karakter érzi a méreg hatását és a HP-k 6-10 lépésközzel villámgyorsan fogyni kezdenek — ha a karakter ilyen potiont fogyaszt, azonnal megszűnik a méreg hatása. A 4. szinten az első dolgunk az legyen, hogy az északi részen levő 4 *Cure Poisont* felvesszük!

Speed: A karakter egy ideig gyorsabban használhatja a fegyverét. Értelemszerűen harc előtt vagy harcban kell meginni.
Giant Strength: Az STR-t növeli, a karakter nagyobbat fog ütni.
Poison: Nahát ez cool! Igya csak meg mindenki! (Gyengébb angolosok kedvéért: poison=méreg.)
Ezenkívül van még egy zöld színű potion, amit nemes egyszerűséggel *Potion* névre kereszteltek. Ezt nyugodtan felhörpinthetjük — kaja. A karakternek csökken az éhsége és egy jó darabig nem is fogyaszt semmit.
Scrollok: Már volt szó róluk. Az ismeretlen varázslatokat a mage megfejtheti és varázskönyvében tárolhatja (egyébként a megfejtett scroll el is tűnik), az ismerteket pedig a cleric vagy a mage memorizált varázslatként alkalmazhatja egy alkalommal.
Egyéb stuffok: Nahát ide aztán sok minden tartozik. Fontos közülük a kaja (*Ration*) vagy a dupla adag kaja (*Iron Ration*), amelyeket találhatunk is, de zsákmányolhatunk is a szörnyektől. A többiről részletesebben majd később.

Harc

Talán mondanunk sem kell, hogy a csatornarendszerben hemzsegnek a különféle szörnyek, akiknek leghőbb vágyuk, hogy elfogyasszanak bennünket.
A harc jellegéből adódik (arra harcolunk, amerre nézünk), hogy fizikailag az első két karakter harcol (ők kapják a találatokat is), a hátrébb levők pedig varázslatokkal, dobálózással vagy nyilazással/parittyával támogatják őket. Nyilvánvaló, hogy ha valamelyik hátsó sorban levő karakteren látunk találatot (és az nem mérgezett), akkor az adott irányba kell fordulnunk.
Ha az ellenfelek között nincs varázsló, akkor mindig az első sorban levő karaktereket támadják. A megtámadott karakter képén egy nagy vörös loccsanás jelzi a találatot, a benne levő szám pedig azt az értéket, amit a megtámadott karakter elvesztett a HP-jéből. A magasabb (pontosabban mélyebb) szinteken már előfordulhat az is, hogy a nagyobb termekben egyszerre több oldalról is támadják a csapatot. A harc kivitelezésének itt mutatkozik meg egy hátulütője: mivel csak arra harcolhatunk, amerre nézünk, egyszerre nem tudunk több irányban is támadni. Ilyenkor a legjobb megoldás az, ha valamelyik irányban varázsolunk néhány *Hold Person*t, majd amíg a varázslat tart, egy másik irányba fordulva leeszároljuk az arra levő népeket (vagy esetleg behátrálunk egy folyosóba, hogy szemből jöjjenek).
A harc szempontjából a karakterek egyik legfontosabb tulajdonsága a HP. Ennek van egy szinttől függő maximális értéke (szintugrásoknál 5-8 ponttal nő), valamint egy aktuális értéke. Ha egy karakter HP-je 0 alá csökken, akkor eszméletét veszti (a karakterlapon UNCONSCIOUS és nem használhat semmit), de ilyen állapotban még gyógyítható pihenéskor. Ha a HP —10 alá csökken, akkor a karakter meghal (a karakterlapon DEAD felirat). Ilyenkor már nem gyógyítható, de azért nem kell sírva fakadnunk: a hulla egyrészt feléleszthető a későbbiekben, továbbá hurcolhat tárgyakat és nem fogyaszt kaját. Ilyen minőségben mondjuk tiszta haszon lenne, csak az EP-je nem növekszik... További bolondozás helyett egy jótanács: ha harcban valamelyik karakter eszméletét veszti, akkor varázslattal vagy egy gyógyitallal próbáljuk életben tartani (ha egyik sem megy, akkor tegyük láthatatlanná egy *Invisibility* varázslattal).
A szörnyek ellen kétféle módszerrel harcolhatunk:
— ha a látótérben van valamilyen ellenség, akkor kaparintsunk kézbe (pontosabban pointerbe) valamilyen fegyvert és clickeljünk vele (jobb gomb) a játékképernyő felső harmadára, az ellenség fölé. Erre elhajítjuk a fegyvert — a sikeres találatot egy villanás jelzi (a sikertelent meg az, hogy a fegyver elrepült a messzeségbe). Találat után felvehetjük a fegyvert a földről (vagy egy újat valamelyik karakter felszereléséből) és folytathatjuk a dobálózást. Ha az ellenség több sorban támad, akkor a hátsó sorokat is támadhatjuk, ha a tárgy eldobásakor egy kicsit magasabbra clickelünk (na persze ennek megvan az a hátránya is, hogy ha csak egy sorban vannak, akkor egy túl magas clickkel a fegyvert átdobjuk a célon). Az eldobott fegyvert mindig az a karakter használja, akinek a cuccából felvettük, tehát egy harcos mindenképpen jobb eredményt ér el egy tőr eldobásával, mint mondjuk egy mágus. Egyébként ha az összes fegyverünket elszórtuk, akkor kínunkban esetleg hozzávagdalhatjuk az ellenfélhez a többi cuccunkat is, kezdve a kavicsokkal (mindennel üthetünk pár HP-t) — vagy például sürgősen elhúzhatjuk a csíkot;
— az előbbi módszernél lényegesen célszerűbb az, ha az első két karakter kezében tartjuk a legjobb fegyvereket és harcban használjuk őket (jobb gombbal clickelünk a fegyvert tartó kézre). Ilyenkor CAN'T REACH felirat mutatja, ha az ellenfél túl messze van, MISS pedig azt, hogy elhibáztuk — ha számot kapunk, akkor sikerült egy ütést bevinnünk: ennyi HP-t sebeztünk az ellenségen. Ezzel a módszerrel egyébként lényegesen nagyobb ütéseket tudunk bevinni, mintha dobálóznánk a fegyverekkel (azonkívül nem kell összeszedegetnünk őket a csata után).
A fegyver használata után néhány másodpercet várnunk kell, amíg az adott karakterrel újra támadhatunk — addig üthetünk egy másik karakternél levő fegyverrel (egy Speed varázslat vagy potion ezt a várakozási időt csökkenti).
A kezdeti 4 főből álló társulat a játék során 6-ra bővülhet, ha az utunkba akadó NPC-ket (non-player character) bevesszük a csapatba (pl. a 4. és 5. szinten két dwarf fighter jelentkezik szolgálatra, továbbá a csontokból is újabb karaktereket építhetünk magunknak). Ha egy NPC jelentkezését elfogadjuk, akkor az automatikusan a hátsó sorba fog kerülni, viszont ha már minden hely foglalt, akkor kiválaszthatjuk, hogy melyik meglévő karakterünket akarjuk felcserélni vele. Mivel a kézifegyvereket (kard, tőr, stb.) csak az első sorban levő karakterek használhatják támadásra (már amennyiben nem akarunk dobálózni), tehát logikus, hogy a hátsó sorba kerülő új karakterek kezébe íjat és nyilat kell adnunk (természetesen a töltényeket is át kell pakolnunk hozzájuk) — így négy karakterrel támadhatunk egyszerre (közben a középső sorral még varázsolgathatunk is).
Az ellenfelek HP-je ugyan nem kerül kijelzésre, de az úgyis mindenkinek feltűnik majd, ha az ellenségek eltűntek — vagyis győzött. A szinteken általában két szörnyfajtával találkozunk: goblin/csúszómászó, csontváz/zombi, ork/zöld sárkány, a dwarf bányákban (4-6. szint) csak pók van. A szörnyek az első két szinten bizonyos helyeket őriznek, a további szinteken már követnek is bennünket. A győztes csaták egyrészt növelik a karaktereink tapasztalatát, továbbá az egyik fajtától élelmet és fegyvereket is zsákmányolhatunk (az első szinten a goblinoktól tőrt, a második szinten a csontvázaktól csatabárdot és sisakot, a harmadikon az orkoktól buzogányt). A pókoktól nem lehet zsákmányt begyűjteni, a 6. szinttől viszont már újabb kirabolható szörnyek jönnek (a zsákmány: *Staff*, *Wand*, *Spear*, *Mace*, stb).
Fontos megjegyzés: néhány szörnynél valamilyen spéci tárgyra bukkanunk (például kulcsra vagy tekercsre) — a játék szerzői biztosították magukat, hogy a játékos csak akkor keveredhessen ki valahonnan, miután leeszárolta ezeket...

Ajtók/illúziófalak

Az ajtókat (vagy az átjárókat lezáró vasrácsokat) a lehető legváltozatosabb módszerrel nyithatjuk ki. Ha valamilyen trükkre van szükség, akkor azt az ajtó közelében általában egy rúna (rovásírással írt felirat) jelöli valamelyik falon. A térképen nem jelöltük őket különkülön, majd mindenki eldönti, hogy melyik módszer szükséges):

- A legegyszerűbb eset, amikor az ajtó mellett egy nyomógomb található. Csak clickeljünk a játéktérben a gombra és máris szabad az út.
- Néhány ajtót valamilyen kapcsoló nyit, ami valahol az ajtó közelében található. Ez lehet egy nagy kar vagy egy téglalap/kör alakú rész valamelyik falon, alacsonyabban fekvő szinteken pedig valamilyen szobor mozgatható alkatrésze.
- Egyes ajtóknak többször neki kell menni. Ezeknél az első (néhány) próbálkozás nem jár eredménnyel: az üzenetsorban azt olvashatjuk, hogy *'a csapat nekiveselkedett, de nem sikerült kinyitni'* (ha *azt* kapjuk, hogy *'No one is able to pry this door open'*, akkor felesleges erőlködnünk, valamilyen más módszerhez kell folyamodnunk). Ha tovább próbálkozunk, valamikor majd csak kinyílik — idővel...
- Néhány ajtó környékén jellegzetes, kör alakú kiemelkedés található a talajon. Az ajtó csak akkor nyílik, ha a kiemelkedésen valamilyen súly van (ha volt rajta valami és felvettük, akkor bezáródik). Nem árt tehát 2-3 kavicsot is magunkkal hurcolnunk, hogy ha ilyen ajtóba botlanánk, akkor rádobhassuk. (Egyébként néhány helyen ugyanezzel a módszerrel lehet becsukni az úton tátongó lyukakat is.)
- Az előzőhöz hasonló módszerrel nyílnak azok az ajtók, amelyek környékén egy *'What an odd carving to place here'* rúnát találunk. Az ilyeneknél hozzá kell vágnunk valamit az ajtóhoz.

Illúziófalak: A játékban egy csomó olyan fal van, ami ugyan első látásra falnak tűnik, de valahogyan el lehet tüntetni (a térképen sraffozással jelölve):

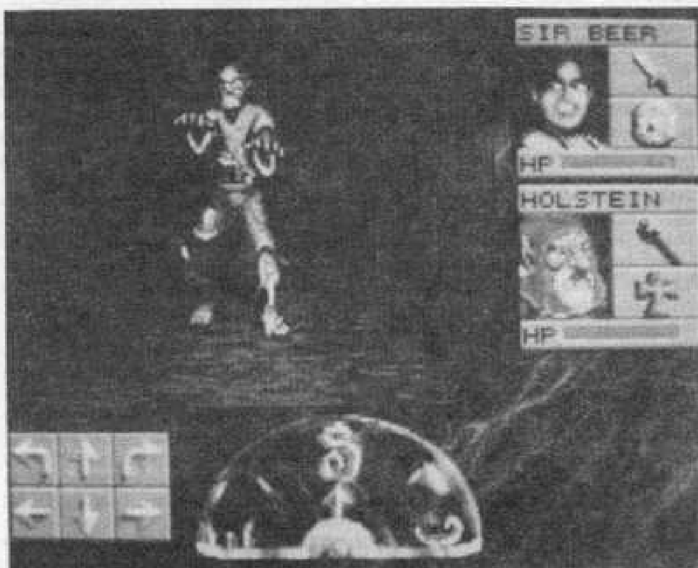
- Egyes falakon egy *'Passage'* jelentést hordozó ork rúnát látunk. Ezeknek csak simán neki kell gyalogolnunk és az illúziófal *már* el is tűnt.
- Más illúziófalak az ajtókhoz hasonlóan nyílnak: a falon levő karokkal/téglalap alakú bemélyedésekkel vagy a kör alakú bukkanókra helyezett tárgyakkal lehet nyitni őket.
- Az illúziófalak működhetnek zsilip ("Ha ez nyitva, akkor az csukva") módszerrel is.
- A legnagyobb pofátlanság a játék szerzőitől az volt, hogy néhány illúziófal csak azután nyílik ki, ha jártunk valamilyen helyszínen vagy megcsináltunk valamit. Azi mondjuk térkép nélkül játszik (vagy játék közben csinálja a térképet), az igen gyakran használhat olyan kifejezéseket, amit mi ********-gal szoktunk jelölni...

A terepakadályok további csoportját képezik a gödrök (lyukak a földön), amelyeken keresztül egy alszintre vagy a következő szintre pottyanhatunk. Mivel ezekre általában normális lejáró is vezet, célszerűbb a létrák használata (már csak azért is, mert zuhanáskor minden karakter veszt vagy 10-12 HP-t is). A gödrök eltüntetése a falaknál és az ajtóknál megismert módszerek valamelyikével történhet.

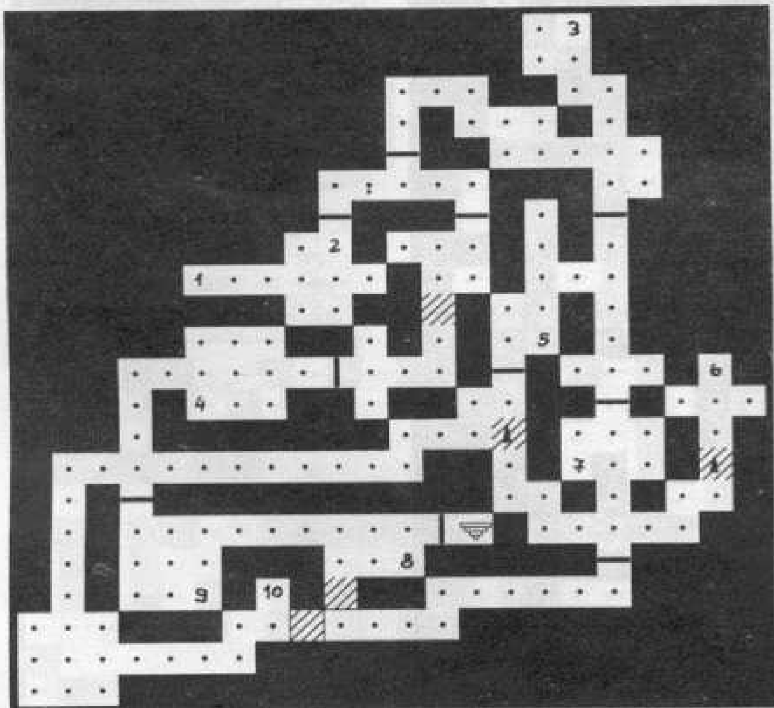
Na jó, ennyi valószínűleg bőven elég is lesz a kezelésből, most következzen az, ami úgyis a legjobban érdekli a játékosokat: a leírás és a térképek. A játékban — az alszintektől eltekintve — összesen 12 szint van és a végső célunk, hogy megtaláljuk a Tanú szemét. Ez egy hatalmas szemgolyó, ami óriási mágikus energiával rendelkezik. Az alábbiakban egyelőre az első 3 szint leírását közöljük részletesen (a többi a következő CoV-ban jön). Nosza, rajta:

1. szint

Ha új társulatot generáltunk, akkor a játék ott kezdődik, ahol az intro véget ért: mögöttünk a csatorna beomlott fala, előttünk az ismeretlen. Mellettünk még egy kavics (*Rock*), amit azonnal elsüllyeszthetünk valamelyik karakter hátizsákjában. Nem rossz ötlet egyébként rögtön a játék elején memorizálni a cleric és mage karakterekkel néhány harci varázslatot és a clericnél legalább egy *Cure Light Wounds*-ot, hogy a harcokban fejleszthessük őket, valamint pihenéskor gyógyulhassanak a sérült karakterek. Az úton egy terembe érkezünk, amelynek a falánál egy volt halfling alussza örök nyugalmát (*Halfling Bones*), a csontjai közül pedig egy álkulcsot (*Lockpick*) halászhatunk elő. Az ex-halfling *Tod Uphill* névre hallgatott és egy 4. szintű thief volt. Ez ugyan a csontjaiból nem derül ki, de ha magunkkal visszük, akkor az 5. szinten, a dwarfok táborában újraéleszthetjük és bevehetjük a társulatba (inkább a dwarfokat tartsuk meg). Ja, pardon — egyelőre az 1. szinten vagyunk...
Az észak felé vezető ajtó a mellette levő karral nyitható. A következő folyosó keleti végében egy kobold rúna hirdeti, hogy 'Entrance', de az ajtót mindenki észreveheti enélkül is (már amennyiben nem kikapcsolt monitorral játszik). Az ajtó melletti gomb megnyomása után szabad az út dél felé. Itt a térképen ugyan illúziófalat jelöltünk, de ez csak akkor létezik, ha délről érkezünk oda (onnan csak neki kell mennünk) — észak felől nem jelent akadályt. Ismét egy ajtóhoz érkezünk, amely a déli beugróban levő téglalap alakú gombbal nyitható. Az ajtó mögül 4 vidám goblin vágtat elő és nekiállnak felszeletelni a társulat tagjait. Mivel morózus hangulatban ébredtünk, inkább úgy döntünk, hogy mi szeleteljük fel őket. Az egyiktől egy kést (*Dagger*), egy másiktól pedig egy *Detect Magic* (mage) scrollt zsákmányolhatunk (a mage már ismeri). A teremben két adag kaja (*Food*) várja, hogy elsüllyesszük a motyónkban. Dél felé pontosan egy bezárt ajtónak gyaloglunk neki, ez vezet majd abba a terembe, ahol a 2. szintre lejuthatunk. Most egyelőre nem tudjuk kinyitni, tehát sétáljunk a délnyugati részen levő terembe, ahol 3-4 csúszómászó (hidra? rája? MDF-képviselő?) várakozik a halálára. Mire lemészároljuk őket, a vegyes osztályú (2/3) karakterek gyengébbik osztálya is 3. szintre ugrik. A 10-es számmal jelölt helyet két goblin őrzi, az egyik hullája után egy újabb tőr vándorolhat be az arzenálunkba. A falon levő mélyedésben két varázstekercsre lelünk: egy *Armor* (mage) és egy *Bless* (cleric) scrollra. Az utóbbit a cleric már ismeri, de az *Armor* a mage számára új, tehát fejtsük meg, hogy használható legyen (SCRIBE SCROLLS).
Itt egy kis kavarás van: kelet felé vezető illuziófal erről az oldalról nem nyitható, csak a másikról — akkor viszont a másik oldalon, északra levő illúziófal nem fog kinyílni. Őőőő, ez egy kicsit elmésen hangzik... A lényeg az, hogy ha a folyosót lezáró illúziófalat kelet felől kinyitjuk, akkor a kijárathoz vezető terembe az ajtón keresztül juthatunk be (többször neki kell feszülnünk) — egyébként (ha úgy csináljuk, mint most) az ajtó nem nyitható és a túloldalon található (északra levő illúziófal fog kinyílni).
Mivel most éppen zsákutcában vagyunk, menjünk vissza a terem bejáratánál levő ajtóig és onnan tovább kelet felé, amíg a karral nyitható ajtóig nem érünk. Itt újabb négy goblin fogja gyarapítani az áldozataink listáját (3 *Dagger*), aztán felvehetünk még egy kavicsot. Sétáljunk fel az északkeleti részen levő terembe, ahol egy csomag elemózsiát, egy másikat pedig a három goblin egyikétől zsákmányolhatunk, akik védték a termet. Sétáljunk vissza a dél felé vezető folyosón, ahol a második ajtó csak akkor nyílik, ha az előtte levő kör alakú kiemelkedésen (a továbbiakban az egyszerűség kedvéért 'bukkanó'-nak fogjuk nevezni őket) valamilyen súly van, tehát tegyünk rá egy kavicsot (a következő teremben felvehetünk helyette egy másikat). A folyosó végén egy nyomógombos ajtó vár bennünket, de mielőtt besétálnánk kukkantsunk el előbb kelet felé. Az utat egy újabb illúziófal zárja le, amit a jobbra levő világosabb színű téglával nyithatunk ki. Mielőtt további illúzió(fala)kba ringatnánk magunkat, két — teljesen valóságos — goblin jelenik meg a látóterünkben és jól orrbaverik az első két karakterünket. Egy ilyen inzultusra a méltó válasz csak az lehet, ha az enyészetnek adjuk őket és szuvenírként magunkhoz vesszük a tőreiket. Miközben egy dobónyíllal (*Dart*) gyarapítjuk az arzenálunkat, a program örömmel közli, hogy iszonyú büdös van errefelé. A bűz valószínűleg a mennyezeten levő nyílásból árad — csak az nem világos, honnan lehet ide leesni, ha a legfelső szinten vagyunk?! (**Netán a királyi palota illemhelye alatt szimatoltok... — CoVboy**) Menjünk vissza az ajtóhoz és nyissuk ki. (Aki érez magában némi késztetést, az az ajtó előtt elmehet még kinyitni a nyugatra vezető folyosó végén levő illuziófalat.) Talán már senkit sem fog meglepni, hogy az ajtó mögött újabb goblinok várják a megdicsőülésüket. A folyosót lezáró illúziófaltól északra időközben megnyílt az út a kijárathoz vezető terembe. Itt még néhány csúszómászó okvetlenkedik, aztán a nyugat felé levő terembe felvehetünk egy pajzsot (*Shield*, eggyel csökkenti annak a karakternek az AC-jét, amelyiknek a bal kezében van), a keleti teremben pedig egy nyilvesszőt süllyeszhetünk valakinek a puzdrájába. A kijárathoz vezető ajtót a falon levő gomb nyitja, ami azonnal be is csukódik, mihelyt az előtte levő bukkanóra lépünk. Így tehát csak azután nyitunk ajtót, miután rátettünk egy kavicsot. Az ajtó mögötti létrán lejutunk a 2. szintre. (A védelem — elméletileg — itt lépne működésbe. Amigán már kiküszöbölték, de PC-n elterjedt egy "szűz" verzió is. Ha még nem takarítottad volna ki, akkor nézd meg az Elsősegélyt).



△ ***A zombik kimondottan rosszul öltözött élő(halott)lények***



1	— Start + Rock
2	— Halfling Bones + Lockpick
3	— Food
4	— 2 db Food
5	— Rock
6	— Dart
7	— Rock
8	— Arrow
9	— Shield
10	— Mage Scroll of Armor + Cleric Scroll of Bless

2. szint

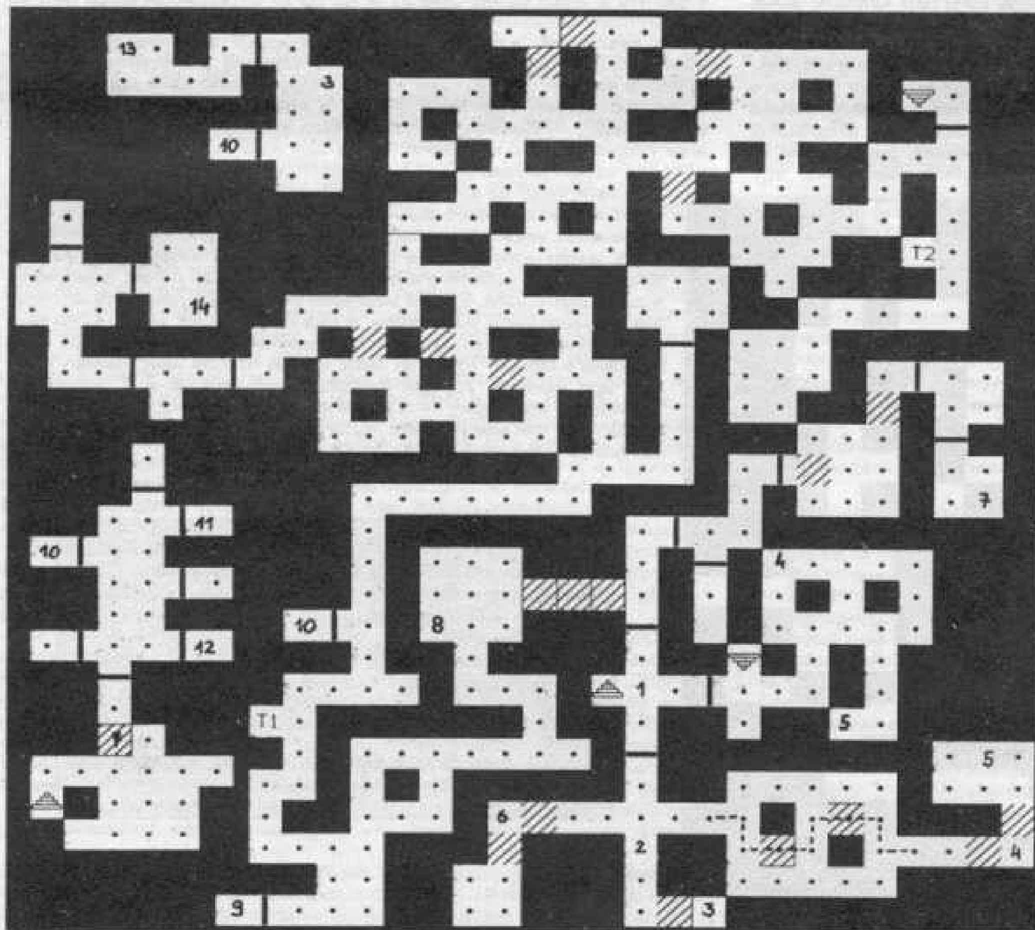
A második szint rendkívül mókásan kezdődik: rögtön az orrunk előtt egy ezüstkulcsot (*Silver Key*) találunk, ami nyilvánvalóan valami ajtót fog nyitni. Az ajtó egészen közel van (délre, keletre, északra) — a probléma csak az, hogy az egy kulcsra három ajtó jut és csak egyet tudunk vele kinyitni... A választás tehát a "hasracsapás" nevű tevékenységgel történik: kezdjük mondjuk a déli ajtóval (tegyük bele a kulcsot az ajtó melletti dobozba). Az ajtó túloldalán egy rúna hirdeti, hogy '*Nem minden az, aminek látszik*' — ezzel valószínűleg arra utal, hogy a kereszteződésbe érve, a látószög hirtelen elfordul 90°-kal jobbra. Forduljunk szépen vissza és haladjunk tovább dél felé, mert a folyosón egy parittyát (*Sling*) pillantottunk meg. Tovább dél felé egy bukkanón heverő kavicsra lelünk. Mihelyt közelebb lépünk, gúnyos röhögés visszahangzik a termekben. Ez jelezte, hogy becsukódott mögöttünk az átjáró és csapdába kerültünk. A falon levő rúna egyértelművé teszi a kijutás módját: vágjunk hozzá valamit (például az imént felvett kavicsot) az illúziófalhoz és máris átsétálhatunk rajta. Vissza az elágazásig, majd forduljunk kelet felé. A következő terem ismét egy kicsit meg van kavarva: ha az északi vagy a déli rész felé kerülve, akarnánk átjutni a túlsó felére, mindig ugyanoda jutnánk vissza, ahonnan elindultunk. Az illúziófalakon egy '*Passage*' jelentésű ork rúna díszeleg — ha simán nekimegyünk a két falnak, átsétálhatunk a terem keleti részébe. A folyosóban újabb ork rúna mutatja, hogy egy illúziófal előtt állunk (ennek is csak simán neki kell menni), majd egy falmélyedésben egy ezüstkulcsra és egy adag kajára bukkanunk. Az észak felé levő illúziófal mögötti teremben még egy adag elemózsiát lelhetünk, aztán mehetünk vissza az elágazáshoz és onnan tovább nyugatra. A folyosó vége az eddigiekhez hasonló illúziófal, mögötte pedig egy *Shield* (mage) scrollt szedhetünk ki egy falmélyedésből. A dél felé levő illúziófal mögött megismerkedhetünk az ezen a szinten levő szörnyek első csoportjával: három zombi szalad az üdvözlésünkre.

(Ha nincs nyitva valamelyik karakter karakterlapja, akkor a cleric a zombik láttán azonnal egy *Turn Undead* varázslatba fekteti az energiáját (igaz, hogy ilyet nem tud, de úgy látszik ezt már adják egy cleric-kel). Erre a zombik mindaddig szaladni fognak előlünk, míg hozzájuk nem vágunk valamit — csak ezután támadnak. A csontvázak ellen szintén használ ilyet a cleric, de azok rövid időn belül ismét visszatérnek.)

Miután végeztünk a déli résszel, menjünk vissza a létrához, amin erre a szintre érkeztünk és folytassuk a felfedezést a kelet felé vezető kulcsos ajtó mögött (az imént felvett *Silver Key* nyitja). Itt balra egy létrát találunk, ami egy alszintre (Corrections Facility) vezet. Ide később majd lenézünk, egyelőre fent nézünk szét. A szemben levő gödör szintén az említett alszintre juttat, csak a zuhanásból kifolyólag egy csomó HP-t is veszt az összes karakter. Így tehát inkább csukjuk be a jobbra levő karral, majd a következő gödröt tüntessük el azzal, hogy áthajítunk egy sziklát a túloldalán levő bukkanóra. A túloldalon jelzett sarokban megtaláljuk a létrától észak felé vezető ajtó ezüstkulcsát (+ kaja), a délre nyíló zsákutcában, pedig még egy kaja várja, hogy elsüllyesszük a motyónkban. Ezután menjünk vissza az előbbi létrához és másszunk le rajta az alszintre (a térkép bal oldalán, láthatóan elcsúsztatva jelöltük), ahol az egyik sarokban egy gyógyír (*Potion of Healing*) kerül a hátizsákunkba. Mivel itt semmi mást nem lelünk, másszunk vissza a létrán, majd vissza a létrás elágazáshoz és nyissuk ki a kulccsal az észak felé vezető ajtót.

A falon egy rúnát találunk, amelynek felirata szerint '*Csak az erős jut át*'. Ez a nyugat felé vezető folyosót lezáró illúziófalakra utal: csak akkor fognak kinyílni, ha ezen a részen már mindent felderítettünk (eddig egy nyílt ki). Így tehát tovább a folyosón, amit nemsokára egy ajtó zár le. Mivel semmiféle kapcsolót nem találunk, clickeljünk csak simán az ajtóra háromszor és a csapat felfeszíti. Itt rögtön délre is vezet egy folyosó: a rácsot egy sima clickkel kinyithatjuk, csak az a baj, hogy a mögötte levő baltás csontváz is megpróbál ránkclickelni azzal a fejszével, amit a kezében lóbál. Miután lecsapkodtuk, a szoba végében felvehetünk egy zöld színű potiont (ez kaja), aztán folytatjuk az utunkat kelet felé. A folyosó legközelebbi ajtaja előtt a rúna tájékoztat róla, hogy itt is úgy juthatunk át, ha hozzávágunk valamit a falhoz. A következő teremben mindössze egy gombot találunk, ami az észak felé vezető utat lezáró illúziófalat hivatott nyitni. Az úton természetesen nemsokára újabb falba botlunk (sima click néhányszor rajta), majd egy zombi felszeletelése után átsétálhatunk a dél felé vezető ajtón (click). Itt egy halom stuff várja, hogy gazdagítson bennünket: még egy ezüstkulcs, egy óriás erejét biztosító varázsital (*Potion of Giant Strength*) és egy adag kaja.

Most visszasétálhatunk a keleti irányt lezáró illúziófalakhoz — kinyíltak. A következő teremben egy kőtőrt (*Stone Dagger*) vágunk zsebre, majd a délnyugati részen levő ajtó mögött (sima click) egy adag kaja és egy extra gyógyír (*Potion of Extra Healing*) vár ránk. Tovább észak felé egy teleportra bukkanunk (T1), amelyik a T2-vel jelzett teleporthoz teleportál bennünket. (**Tele van a portálom az ilyen fogalmazással... — CoVboy**) Ez a kijárat előtt van, de egyelőre teljesen felesleges igénybe vennünk, mert még úgysem tudunk kijutni erről a szintről. Inkább tovább észak felé, ahol hamarosan egy ajtóra bukkanunk. Az egyik falon egy nyomógombot, a másikon pedig egy rúnát találunk. Ez a szoba egy lift, amellyel a főszint és két alszint között tudunk közlekedni: a nyomógombbal megyünk a következő szintre, a rúna pedig az aktuális szintet jelöli.



1	—	Start + Silver key
2	—	Sling
3	—	Rock
4	—	Silver key + Food
5	—	Food
6	—	Mage Scroll of Shield
7	—	Silver Key + 2 db Food + Potion of Giant Strength
8	—	Stone Dagger
9	—	Potion of Extra Healing + Food
10	—	Lift
11	—	Bow
12	—	Mage Scroll of Invisibility
13	—	Golden Key
14	—	Healing Potion

Nyomjuk meg a gombot és leutazunk a Corrections Facility-re. Ezen már jártunk, csak egy illúzióval megakadályozta az északi szint felderítését. Itt a liften kívül még öt, gombbal nyitható ajtajú szobát fogunk találni. Az összes szobából két csontváz tódul elő. (Itt egyébként érdemes az összeset lemészárolni, mert egyrészt növelik a tapasztalati pontokat, másrészt meg egy csomó szekercét (*Mace*) és az egész csapat számára elegendő sisakot (*Helmet*) zsákmányolhatunk tőlük.) A két számmal jelölt helyen egy íjat (*Bow*) valamint egy *Invisibility* (mage) scrollt találunk (ez utóbbi már 3. szintű varázslat).



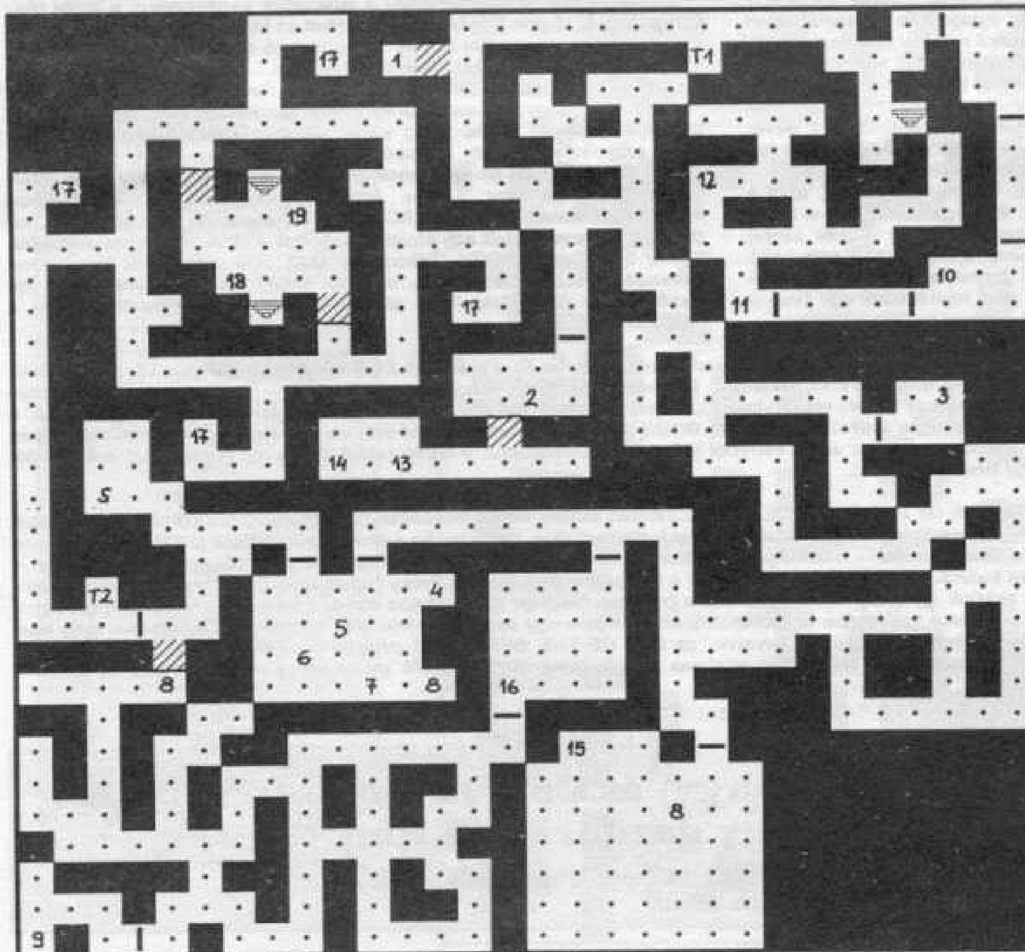
Csonti valami súlyos dolgot lóbál a kezében

Miután kitakarítottunk mindent, szálljunk vissza a liftbe és utazzunk le a következő alszintre (Death Section, a térkép bal felső részében levő zárt rész). Ennek az északnyugati részén megtaláljuk az aranykulcsot (*Golden Key*), ami a 3. szintre vezető létra szobáját fogja nyitni nekünk. A négy zombit nem fontos nyaggatni: a cleric *Turn Undead*je elzavarja őket és ha nem kötözködünk velük, akkor itt harc nélkül is megúszhatjuk a dolgot. Miután megvan a kulcs, liftezzünk vissza az Entry levelre.

Tulajdonképpen most már nyugodtan igénybe vehetjük a teleportot (az aranykulccsal már kijuthatunk erről a helyszínről), de mindenképpen érdemes még a hátralevő részeket is körbejárnunk, hogy a karaktereink tapasztalatot gyűjtsenek. Így tehát menjünk tovább a folyosó végén levő ajtóig, ahol megint egy kulcsos ajtó fogad bennünket. A zárat az utolsó ezüstkulcsunk nyitja, a teremben pedig egy bocskort (*Leather Boots*) és egy újabb pakk élelmet lelünk. Sétáljunk át a szint nyugati részén levő terembe (közben kikapcsolódásképpen fejbevágunk egy zombit, ahol az északra nyíló ajtó (sima click) mögül négy csontvázat csalogathatunk elő. A kelet felé levő ajtó csak azután nyitható, hogy a szomszédban levő csontvázakat kinyírtuk (az ő szobájukban van a nyitó kar): itt egy zombi és egy *Healing Potion* várja, hogy szereposztás szerint kinyírjuk illetve felvegyük őket. A szint északi részén levő kerengőben még felvehetünk egy adag kaját, aztán sétáljunk át az északkeleten levő kijárathoz. Az ajtó melletti sablonba tegyük be az aranykulcsot és a létrán lemászhatunk a 3. szintre.

3. szint

Ez már egy nagyon kellemes próbatétel lesz (mazochistáknak ajánljuk, hogy próbáljanak meg egyedül térképet késziteni róla). Az első két szintet lehetőleg minél gyorsabban (minél kevesebb kaja elfogyasztásával) csináljuk meg. Ha az imént leírt módszert követtük, akkor az összes karakterünk 4. szintű (a vegyes osztályúak is legrosszabb esetben 3/4) és a kezdetben nálunk levő tartalékon kívül, mindenkinél legalább 2 adag kajának kell lenni. Ezen a szinten ugyanis már elég sokat kell pihennünk, mert az itteni ellenfelek (ork/zöld sárkány) már nagyon nagyokat fognak belénk rúgni (egy ütéssel 6-8 HP-t is lecsaphatnak egy karakterünkről).
Az északkeleti részen levő lépcsőnél érkezünk a szintre. Itt fontos lesz, hogy először merre indulunk el (a térkép számozása is mutatja, hogy mi természetesen rossz felé kezdtük). A lépcső folyosójáról kisétálva kelet felé kell indulnunk.
A második ajtó után furcsa dolog történik: a folyosó közepén szédülést érzünk... Különösebb változás nincs, mindössze az előző ajtó felé nézünk (ha hátat fordítunk, akkor is). Elegendőt forgolódva ide-oda esetleg odatalálhatunk a szemben lévő ajtóhoz, de sokkal egyszerűbb, ha a szédülés után hátralépünk egyet ("visszaszédülünk"), aztán tovább előre. A következő teremben egy ezüstkulcsra bukkanunk, majd kelet felé egy újabb szédülős folyosón haladunk tovább. Az ajtó mögött nemsokára egy orkra bukkanunk, amelynek lecsapkodása után egy ezüstkulcsot zsákmányolunk. Ezen a részen még találhatunk egy nyílvesszőt, aztán szédelegjünk vissza a folyosókon a létra előtti elágazásig és onnan tovább nyugat felé. Egy bemélyedésben ismét egy teleportra bukkanunk: a szint északnyugati részén levő komplexumba ugorhatunk vele, de



1 — Cleric Scroll of Cause Wounds
2 — Arrow
3 — Potion of Extra Healing
4 — Shield
5 — Food
6 — Potion of Healing
7 — Cleric Scroll of Flame Blade
8 — Rock
9 — Bones + Leather Armor + Spear + Long Sword
10 — Silver Key
11 — Silver Key (az ellenségnél)
12 — Wand
13 — Mage Scroll of Detect Magic
14 — Backstabber + (Red) Gem
15 — Potion of Speed + 4 db Arrow + (Red) Gem
16 — Mage Scroll of Fireball
17 — (Blue) Gem
18 — Arrow + Chain Mail + Long sword
19 — 2 db Iron Rations

ennek túl sok teteje még nincs. A folyosó végén egy gombos illúziófal kinyitása után egy *Cause Light Wounds* (cleric) scrollt gyűjthetünk be. Tovább délre egy ajtóra bukkanunk (végre egy ajtó!), mögötte pedig egyrészt egy nyílvesszőt (végre egy nyílvesszőt!), másrészt meg három zárat találunk a falon (végre három zár!). Az ezüstkulcsunk mindegyik zárba passzol. Ha a két szélső valamelyikébe tesszük bele, akkor egy piros gomb jelenik meg a zár helyén, aminek a megnyomására nem történik semmi — azaz csak egy ideig nem történik semmi: közben a hátunk mögött megjelent egy sárkány, aki mindjárt hatalmas tockosokkal kedveskedik a hátul álló karaktereinknek (miután kinyírtuk, visszakapjuk tőle a kulcsot). A kulcsot a középső zárba kell tennünk: erre egy kék gomb jelenik meg, aminek a megnyomására feltárul az illúziófal. A mögötte levő részen egy *Detect Magic* (mage) scroll, egy jatagán (*Backstabber*) és egy vörös drágakő (*Gem*) költözik be a gyűjteményünkbe. A gödörbe feltétlenül érdemes beleesni, mert csupa mókás dolog szereplői leszünk: a zuhanással mindenki veszt vagy 10 HP-t, odalent megismerkedhetünk egy kedves hölggyel (a neve Tarant Ella), aki ízeltlábú, a harapása mérges és ha sikerülne leölnünk, akkor is majdnem biztos, hogy megmérgezte valamelyik karakterünket... Ha valaki leesett volna, akkor az utat lezáró ajtón egy kardcsapással juthat át. (Ez egyébként a 4. szintnek az a terme, amelyben a térképen az 5 és a 6 számú tárgyak vannak).

A cuccok összeszedegetése után menjünk vissza a folyosóra, aztán tovább délkelet felé. A keleti részen egy újabb kulcsos ajtóra bukkanunk (ugyanilyen rekesz van a folyosó végében is), amelybe a másik ezüstkulcsunk passzol. Inkább a folyosó végében levőbe tegyük be a kulcsot, mert mindkettő nyitja az ajtót (egy álmos sárkány fog kikukkantani, hogy ki kopogott), mert ott biztosan nem fog hátba- vagy oldalba támadni senki a harc közben. A sárkány emlékét természetesen megőrizzük, a teremben talált extra gyógyírt pedig zsebrevágjuk. Továbbhaladva délkelet felé valószínűleg egy újabb kósza sárkány vetődik az utunkba, aztán délre találunk egy ajtót. Az ajtó mellett egy sötét mélyedést látunk, amiről a vizsgálat azt mondja, hogy *'pont úgy néz ki, mint egy ékszerdoboz belseje'*. Ez megindítja a fantáziánkat és beleteszünk egy kavicsot. No effect. Akkor inkább a vörös *Gem*et pakoljuk bele. Mindjárt más — kinyílt az ajtó. Itt kivételesen nem huncut szörnyek szaladnak köpködve/bunkókat suhogtatva az üdvözlésünkre, de azért ez is nagyon mókás hely lesz. Egy csomó gödröt és bukkanót látunk, a szoba északi részén pedig — gödrökkel elzárva — egy halom stuffot. A bukkanók itt is kapcsolóként működnek, de amikor rálépünk/ráteszünk valamit, valamelyik gödröt becsukják és egy másikat nyitnak ki. Mindenkinek jó szórakozást kívánunk ahhoz, hogy valahogyan úgy lépkedjen a bukkanókra, hogy a stuffokhoz (*4 Arrow, Red Gem, Potion of Speed*) vezető valamelyik mezőn becsukja a gödröt... Az is előfordulhat, hogy ügyesen úgy alakítjuk a dolgot, hogy bekerítjük magunkat: ez nem különösebben nagy baj, nyugodtan ugorjunk fejest valamelyik gödörbe. Egy alszintre jutottunk, ahol néhány sárkányt és egy csillogó valamit találunk. (Térképet nem rajzoltunk erről a szintről, mert csak egy sima 6x7-es terem.) A sárkányokkal itt felesleges kötekedni, a csillogó izének nekimenve pedig hirtelen a fenti terembe vezető ajtó előtt találjuk magunkat. Mielőtt lelépnénk innen, feltétlenül vegyük fel a terem délkeleti részén levő varázspálcát (*Wand*) — a mage rendkívül örülni fog neki: ha jól emlékszünk, egy töltetre való *Magic Missile* volt benne.

Miután begyűjtöttük a sarokban levő rakást, vissza a folyosóra, ahol a következő állomás egy ugyanilyen ajtó lesz: itt is egy vörös Gemet kell a fal melletti rekeszbe tennünk. (Elég kellemetlen, ha az előbbi szoba helyett itt használjuk először a *Gem*ünket: mivel a másik *Gem* a zárt ajtó mögött maradna, ergo kicsit körülményes lenne a bejutás oda...) A szobában két ork fogad, majd az eltűnésük után felvehetünk egy *Fireball* (mage) scrollt. Ezt a következő pihenés alkalmával fejtsük meg, bár — lévén 3. szintű varázslat — egy ideig még nem nagyon fogjuk használni. Ebből a teremből tuladonképpen dél felé is mehetnénk, de a nyugati részen levő illúziófalnál zsákutcába keverednénk és kutyagolhatnánk vissza — így tehát inkább menjünk vissza arra a folyosóra, amelyen eddig jöttünk. A folyosó végén a rúna arról tájékoztat, hogy az ajtó mögött kulturális csemege vár: múzeumlátogatás következik... A rúnák nem hazudnak — odabent négy múzeális értékű sárkány és négy ork vár bennünket. Egy ideig bambán bámulnak ránk, hogy ki lehet az a marha, aki egy ilyen csődület közepébe merészkedett és csak néhány másodperc múlva kezdenek támadni. A néhány másodperc szünetet arra használjuk fel, hogy leverjük a bal kéz felé levő sárkányt és bevágtassunk a mögötte levő sarokba (itt egyébként egy újabb pajzs várja, hogy a másik, első sorban levő harcos kezébe adjuk). Így csak szemből tudnak majd támadni. Itt elég hosszadalmas csatára számíthatunk, ami közben nem árt az első karakterekkel néhány *Healing Potion*t itatnunk. Nyilvánvaló, hogy csak pihenés után szabad ide bejönnünk és lehetőleg a cleric is memorizáljon néhány *Hold Person*t a pihenés alatt. Miután mindenkit leemészároltunk, gyűjtsük be a zsákmányt és az új cuccokat (*Shield, Healing Potion, Flame Blade scroll, Food, Rock*), majd a túloldalon levő ajtón távozzunk a teremből. Innen északnyugat felé egy csomag kaját és egy orkot találunk egy teremben, délnyugatra pedig egy illúziófalat (az ajtót későbbre hagyjuk). Az illúziófal túloldalán egy kavicsot találunk, majd kukkantsunk el a délnyugati részre. (Az ottani folyosókon folyosókon egyébként 2-3 ork és sárkány is szokott rohangálni.) Az ajtó mögött rögtön egy sárkány kerül elő, aztán a szint délkeleti csücskében belebotlunk egy olyan játékos földi maradványaiba, aki nem a CoV csodálatos leírása alapján akarta végigjátszani az EYE OF THE BEHOLDER-t. Ez *Anya*, 5. szintű human female fighter, akit szintén újraéleszthetünk majd a későbbiekben. Miután felcuccoltuk a stuffokat, menjünk vissza az illúziófal melletti ajtóhoz.

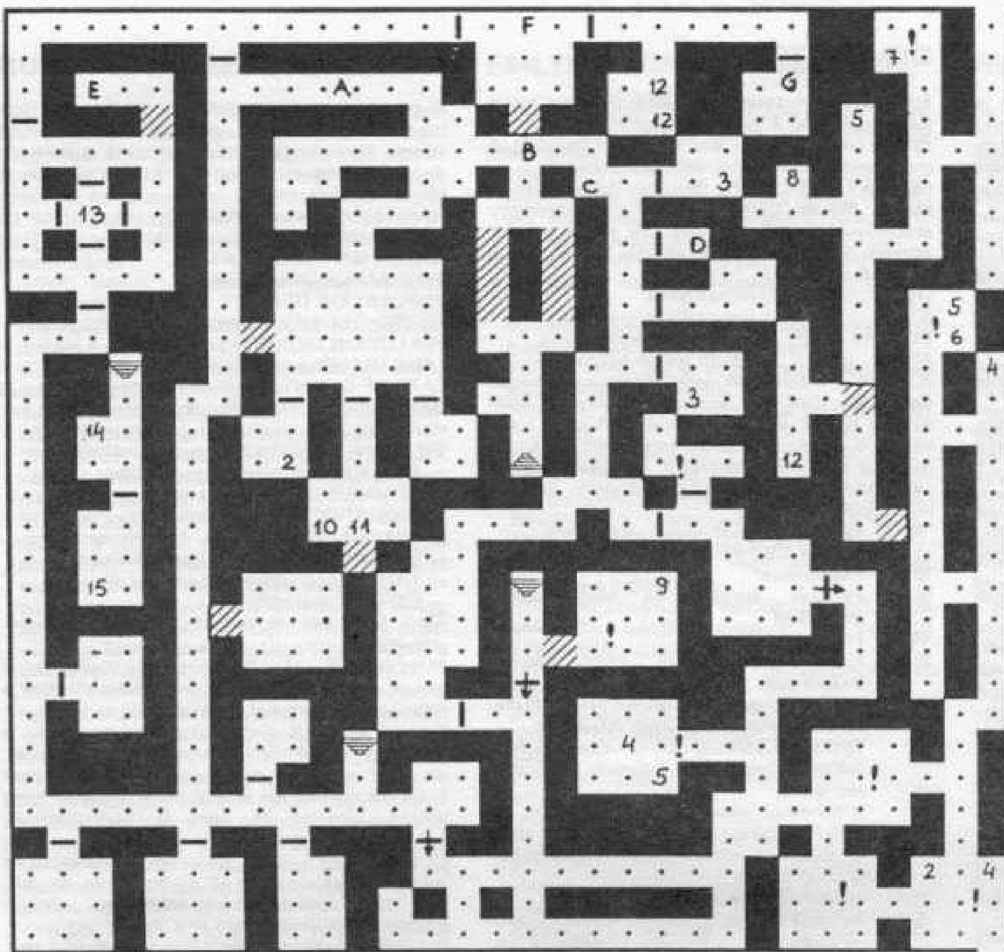
Az ajtó mögött megtaláljuk a teleport másik állomását, majd egy szép hosszú folyosó (visszafelé lényegesen rövidebb) végén egy kék színű drágakövet vágunk zsebre. A szint északnyugati része elég szép útvesztő lett: egyrészt az oldalai egymás tükörképei, másrészt a beugrókban levő szemek előtt elhaladva az iránytű össze-vissza forog és a következő sarkon befordulva a szemközt levő folyosó ellentétes oldalára kerülünk (ha nem ez a szándékunk, akkor haladjunk el egy szem előtt, majd forduljunk vissza és ugyanazon a sarkon forduljunk be, ahol erre a folyosóra jutottunk — nem ugyanoda fogunk jutni...). A kerengőről nyíló mellékfolyosók végében még további három kék gyémántot találunk. A gyémántokat a beugrókban levő szemek üres helyére kell pakolnunk. Miután a negyedik is a helyére került, a szemek lilára váltanak és kinyílik az északi és déli részen a kijárat termébe vezető út.

(Aki esetleg úgy gondolná, hogy a teleportok segítségével a többi rész kihagyásával rögtön kezdés után idejöhet és kijuthat a szintről, azt el kell keserítenünk: a program figyeli, hogy jártunk-e mind a négy "kulcsos" szobában — ha valamelyiket kihagytuk, akkor az északi rész mellékfolyosójában jelölt részen nem fogunk *Gem*et találni...)

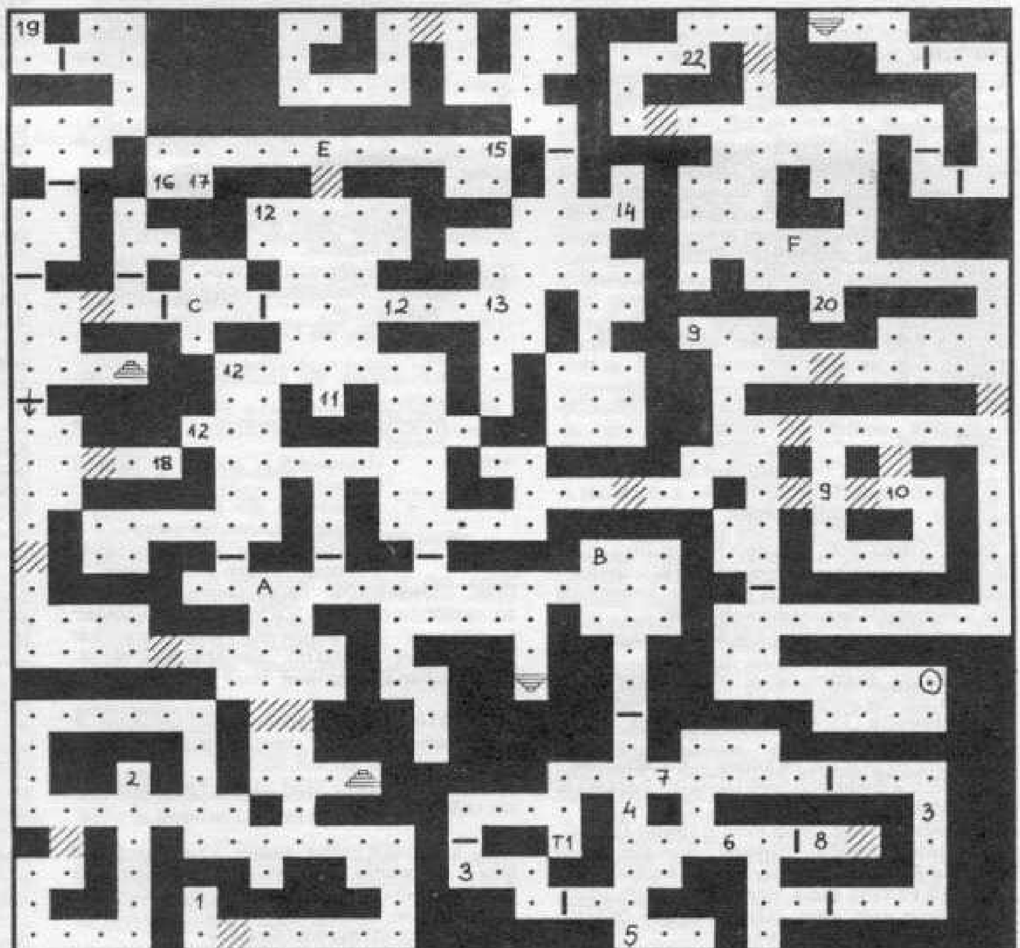
A teremben nagyon useful dolgok várnak bennünket: egyrészt egy falmélyedésben 3 dupla adag kaját találunk (amire valószínűleg már nagy szükségünk lehet), szemközt pedig egy nyílvesszőt, egy hosszú kardot (*Long Sword*) és egy láncinget (*Chainmail*). Ez utóbbival azonnal cseréljük is fel egy harcos karakter bőrpáncélját, mert nagyon egészséges hatással van az AC-jére. Csapatunk ifjú üdvöskéjének, *Sir Bier*-nek a paramétereit egy kicsit tuningoltuk a játék elején, minekfolytán itt már 0-ra esett benne a "váltóáram" (AC). A 4. szintre két létra vezet. Javasolt az északi használata, mert ott szinte azonnal belebotlunk egy kissé romos állapotban levő dwarf fighterbe, aki hajlandó beállni a csapatunkba...

No, itt egyelőre véget ér a mese. A leírás már kezd gigaméreteket ölteni és nem szeretnénk, ha ez a számunk EOB-ból állna — tehát a következő CoV-ban ott folytatjuk, ahol most abbahagytuk. Akik addig egyedül kívánnak kalandozni, kapnak még egy térképet a 4-5. szintekről (leírás majd legközelebb) azzal a jótanáccsal, hogy mindenekelőtt az északi részen levő *Cure Poison* potionokat szerezzék meg. A térképeken használt jelölések: a számok és betűk jelzik a tárgyakat és a spéci helyeket; a sraffozott részek az illúziófalakat (ha valamelyik oldalán vonás található, az csak valamilyen feltétellel nyitható); ha egy ajtónál nyíl van, akkor az csak az adott irányból járható akadálytalanul; a létrák jelölik a szintek (vagy alszintek) közötti átjárókat (az irányuk mutatja, hogy felfelé vagy lefelé vezetnek).

Szokás szerint a végére marad az értékelés: az EYE OF THE BEHOLDER best! Őszintén szólva, nem kifejezetten rajongtunk az SSI által meghonosított RPG-stílusért, mert a temérdek AD&D-szabály figyelembe vétele — a laikus számára — lassúvá, néha pedig érthetetlenné tette a játékot. Az EOB-ben viszont ez szinte teljesen eltűnt. A játék gyors, látványos és — mivel a program minden szabályt lekezel és az illegális lépésekről azonnal tájékoztat — teljesen egyértelmű is. Ugyancsak elismerően tudunk nyilatkozni a grafikáról és a hangról is (igaz ugyan, hogy fogalmunk nincs, hogy hogyan kellene kinézni az adott szörnyeknek, mindenesetre nekünk így tetszenek). Azonkívül a játéknak megvan az a sajátos atmoszférája is, ami biztosítja, hogy a játékosok csak egy *Bless* után merik kinyitni a lakásuk toalettjébe vezető illúziófalat — hátha egy csontváz várja őket odabenn. (**Csontvázat még nem találtam, de pókjaim nekem is vannak... — CoVboy**) Mindent egybevetve: az EYE OF THE BEHOLDER minden bizonnyal nagy lépés az AD&D népszerűsítése terén. Még annak is érdemes játszania vele, aki ezidáig siralmas arcade-eken és csapnivaló shoot'em up-okon tengette az életét — élvezni fogja... Folyt.köv. a dupla számban.



- 1 — NPC (Tarhog)
- 2 — Dwarfen key
- 3 — Mace
- 4 — Rock
- 5 — Arrow
- 6 — Ring
- 7 — Stone Scepter
- 8 — Ring
- 9 — 3 db Iron Rations
- 10 — Medallion + Robe
- 11 — 'Drow Cleaver'
- 12 — 2 db Cure Poison
- 13 — Dwarfen key + Potion of Healing
- 14 — Potion of Healing
- 15 — Mage Scroll of Flame Arow + Cleric Scroll of Poison



- 1 — Cleric Scroll of Prayer
- 2 — Scale Mail + Dwarven key
- 3 — Golden Key
- 4 — Sling
- 5 — Leather Boots
- 6 — Ring
- 7 — Axe
- 8 — Plate Mail + Mage Scroll of Invisibility '10
- 9 — Rock
- 10 — Wand (Lone of Cold)
- 11 — Potion of Poison
- 12 — Iron Rations
- 13 — NPC (Dohrum)
- 14 — Dwarf Cleric
- 15 — Stone Necklace
- 16 — Cleric Sroll of Aid
- 17 — Mage Scroll of Haste
- 18 — Mage Scroll of Dispel Magic
- 19 — Cleric Sroll of Hold Person
- 20 — Long Sword
- 22 — Spear + Iron Rations

TökösMákos

DEMO DEMON (64)

Hi CoV-brigád! Mivel előre sejtem, hogy a Demo Demon teljes, minden részletre kiterjedő leírása nem jelenhet meg, a beszúrkálást, kivágást engedélyezem. Ha már valaki beküldte eme prg-leírást, akkor azt hiszem hozzájárulok téli fűtési gondjaitok megoldásához.

DIR: directory (Load "$",8).

HLP: sok szöveg, a lényege: a Music $8000-$3800 tarthat, a tömörítésnél pedig $4000-t kell beírni.

SHOW: megszemlélhetjük az eredményt.

LOAD: Itt be lehet tölteni HIRES-képet Koala Paddle-, P. Magic-formátumban, betűtípust (FONT), a pattogó betűk típusait (SPRITE) és zenét (MUSIC). Ha esetleg nem megfelelő képet, stb. töltünk be, a prg minden figyelmeztetés nélkül elszállhat!

SETUP:

Color: A font, vagy sprite színeit változtathatjuk; Main: a betű főszíne; Multi 1: mellékszín; Multi 2: mellékszín; Done: vége.

S.Move: A sprite mozgás irányát, sebességét stb. állíthatjuk be)

P.move: A kép mozgása. Ez lehet:
FULL SINUS: kimegy a képből;
HALF SINUS: félig kimegy a képből;
MIXED SINUS: össze-vissza mozog;
NO MOVEMENT: nem mozog.

Ras fx: a rasztercsíkok színét állíthatjuk, változtathatjuk:
1 No raster effect: nincs rasztercsík;
2 Move up: a raszter felfelé mozog;
3 Move down: a raszter lefelé mozog;
4 Open'n'close: kinyitja/becsukja a rasztercsíkot;
5 Move asunder: középről a szélek felé mozog;
6 Move to center: közép felé görögnek a színek;
8 Surrounding: a középső néhány csík körül forog a többi.

'RETURN': be a következő menübe:
1. a raszter csak a borderen látható;
2. a raszter csak a képernyőn látható;
3. a raszter a betűkön, a Multi 1 színeken látható;
4. a raszter a betűkön, a Multi 2 színeken látható.

TEXT: Itt pötyöghetjük be üzeneteinket, címünket stb.

'CRSR':	szöveg mozgatása
'SHIFT'+'+':	előre 20 betű
'SHIFT'+'—':	vissza 20 betű
'SHIFT'+'*':	stop pár másodpercre
'SHIFT'+'A-G':	sebesség (Az A legkisebb)
'SHIFT'+'L':	text load
'SHIFT'+'S':	text save
'SHIFT'+'0':	minden (raszter, sprite, kép, zene) bekapcsolva
'SHIFT'+'K':	minden kikapcsolva
'F1/F2':	raszter be/ki
'F3/F4':	sprite be/ki
'F5/F6':	picture be/ki
'F7/F8':	music be/ki

'SHIFT'+'RETURN': vissza a főmenübe

A SAVE kér egy nevet, majd kimenti a demonkat, QUIT-re pedig sok kis goodbye" felirat teríti be a képernyőt (egy reset azért jobb).

Na, ennyi lett volna. Még néhány megjegyzés a programhoz:

- Ha Koala Painter képet akarunk betölteni, nem árt, ha átírjuk a kép nevét, mivel a ... karaktert a DEMO DEMON nem képes előállítani.
- Az ART STUDIO VI.2b képek is betölthetőek.
- A demo a B-oldalon levő Demo D. Packer-rel tömöríthető.

Ha valakinek nem lenne meg a Demo Demon, Sprite&fontkészlettel, zenével, jelentős képanyaggal ingyen és bérmentve lemásolom neki.
BALÁZS PÉTER, Bajót, Szabadság u. 28. 2533
Ui: Választ nem várok (Ugye CoVBoy örülsz?)
(Hmmmm, thanks — CoVboy)

DIR MASTER (64)

Ezt a directory-szerkesztőt *Wim Taymans* írta a 64'er számára. A program rögtön a címképernyővel jelentkezik be, ami egyben a menü is. A menüben a kurzorokkal válogathatunk.

DISPLAY DIRECTORY: directory megnézése.

MAKE YOUR OWN DIRECTORY: directory átszerkesztése. A program kéri azt a lemezt, aminek a directory-ját át akarjuk szerkeszteni. Amit láthatunk:

HEADER	— lemez neve
ID.	— lemez ID-je
BLOCKS FREE	— szabad blokkok száma.
FILES	— létező file-ok száma

A file-okat a középső nagy ablakban láthatjuk ugyanúgy, mint egy normál directoryban (először a hossz, utána a név és a típus.) Ezek között is a kurzorokkal mozoghatunk, a 'á' billentyűre a kezelőbillentyűket ismerteti a program, közben 'H'-val kinyomtathatjuk őket. A kezelőbillentyűk:

'A':	File-ok ABC-sorrendbe rendezése
'B':	0 BLOCKS FREE-t eredményez
'D':	File törlése
'E':	File-név átírása, ha kész, akkor **'RETURN'**
'H':	Header átírása
'I':	Karaktergrafikus sor vagy szöveg beszúrása
'O':	UNDO, vagyis ha valamit elrontottunk, ez visszaállítja az eredeti directoryt.
'P':	PROTECT/UNPROTECT. File-védelem felrakása/leszedése a file-ról, scratchelés ellen.
'Q':	A file-nevet záró idézőjel mozgatása. Az idézőjel rögtön a programnév után vagy a lehetséges 16 karakter (ez a legtöbb) után álljon.
'R':	Directory beolvasása
'S':	Scratch parancs. A lemez directoryjából — logikailag — törlődik az aktuális file. A logikai törlés azt jelenti, hogy a file által elfoglalt blokkok fizikailag megmaradnak (amíg a helyükre nem veszünk valamit), de normál állapotban a gép számára nem elérhetőek.
'V':	Az opcióval megváltoztatható egy file típusa (PRG, SEQ, REL, USR, DEL), valamint a scratchelt file-okat visszahozhatjuk vele.
'W':	Directory felírása a meghajtóban levő lemezre.
'Z':	Az aktuális file-t 0 blokk hosszúságúra teszi a listában.
'(':	Az ID megváltoztatása (max. 5 karakter)
'á':	Vissza a főmenühöz (ugyanaz, mint a **'RUN/STOP'**)
'+':	Az aktuális file blokkhosszának növelése
'—':	Az aktuális file blokkhosszának csökkentése.
'M':	Aktuális file mozgatása, **'RETURN'**-re leteszi a file-t.
'HOME':	Visszaviszi a kurzort a legelső file-hoz
'SHIFT'+'+':	Az aktuális file blokkhosszának 256 blokkonkénti növelése
'SHIFT'+'—':	Az aktuális file blokkhosszának 256 blokkonkénti csökkentése

DISK COMMANDS: Lemezparancsok. Ehhez az opcióhoz nem kell különösebb kommentár; a program egykarakteres parancsokat vár (ezeket lásd az 1001/3 Disk Manager részében), végrehajthatja őket, majd kiírja a lemezállapotot.

DISK STATUS: Lemezállapot lekérdezése. A drive állapotjelzőjét kérdezhetjük le vele, normál esetben: 00, OK,00,00

END: Kilépés, ARE YOU SURE Y/N megerősítés után.

Nos, körülbelül ennyi. Akinek szüksége lenne erre a programra, az küldjön lemezt, bélyeges válaszborítékért cserébe ingyen felveszem neki. Címem: TURCSÁNYI TAMÁS, 3014, Hort, Bajcsy út 33. Viszlát mindenkinek!

SIM CITY (64)

A program nem rendelkezik néhány Amigás lehetőséggel (pl. az adóztatást nem lehet állítani és ez rettentő lassúvá teszi a játékot), de azért elég jól el lehet szórakozni vele. A főmenü (balról jobbra).

ROAD MAP: a város úthálózata
POWER MAP: elektromos hálózat
WATER MAP: vízügyi térkép
CITY MAP: a város térképe
POPULATION DENSITY: népsűrűség
RAFFIC DENSITY: közlekedés nagysága
POLLUTION INDEX: légszennyezés
LAND VALUE: a föld értéke
RATE OF GROWTH: fejlődés mértéke
GRAPH SCREEN: grafikonos megjelenítés eddigi tevékenységünkről. Almenüjébe a **'RETURN'** megnyomása után léphetünk be:
— POPULATION: lakosság változása
— COMMERCIAL: kereskedelmi épületek
— INDUSTRY: ipari épületek
— STANDARD OF LIVING: életszínvonal
— UNEMPLOYMENT: munkanélküliség
— TIME SCALE: 40/10 évi időciklus
— EXIT: az! (na mi?)

EDIT SCREEN: Itt tudunk épületeket emelni, utat építeni, stb.

BULLDOZER (1$): Bulldózer. Segítségével el tudjuk rendezni a partvonalat, lebonthatjuk a felesleges épületeket, kiirthatjuk az erdőket.

ROADS (4$): Út. Célszerű a partvonalat és a lakónegyedeket körbeépíteni úttal. (Egy cheat: az út és az elektromos vezeték víz felett nem kerül semmibe, de folyó felett kanyart nem tudunk csinálni és nem is keresztezhetik egymást a vonalak.)

POWER LINES (2$): Elektromos vezeték. Az erőműtől kell vezetni az épületekhez az áramot. Ha az épület nem kap áramot azt a benne villogó P betű jelzi.

WATER (2$): Vízvezeték. Nem sok értelme van, ugyanis csak egy sima folyócskának felel meg és nem vízvezetéknek.

RESIDENTIAL ZONE (100$): Lakóház. A lakóház és egyéb épületek fejlődését a bennük megjelenő pöttyök jelzik. A lakónegyedeket célszerű vízpartra tenni.

COMMERCIAL ZONE (100 $): Üzleti épületek, célszerű lakónegyedek, reptér és kikötő mellé építeni. Ha nem akar fejlődni, bontsuk le.

INDUSTRIAL ZONE (100 $): Gyár. Építsük erőműhöz közel (de NE közvetlen mellé), és a város felé eső részét parkosítsuk be.

PARK (50 $): Park. Célszerű lakónegyedbe és ipari körzet köré telepíteni, mert csökkenti a légszennyezést.

SEA PORT (1000 $): Kikötő. Építsük körbe kereskedelmi- és lakóépülettel. (Amúgy nem hátrány az sem, ha vízpartra építjük.)

POWER PLANT (2000 $): Erőmű. Ez legyen az első befektetésünk különben a város áram nélkül marad. Lehetőleg a sarokba építsük.

AIRPORT (4000 $): Reptér. Ezt is építsük körbe házakkal. Tök jó repülők szoktak a városunk felett repkedni.

DISASTER MENU: Itt különféle katasztrófák lehetőségét állíthatjuk be. FIRE: tűzvész; TORNADO: tornádó; MONSTER: szörny (jön egy barna kis valami és jól letapos mindent); EARTHQUAKE: földrengés (ha kitör, minden megsérül); EXIT: kilépés.

DISK ACCES MENU: SAVE/LOAD: játékállás mentés/töltés; CATALOG: lemezlista; EXIT: ki.

TERRAIN MENU: CREATE NEW TERRAIN: ha nem tetszik a felajánlott térkép, a gép mutat egy másik lehetőséget; EDIT TERRAIN: itt mi kreálhatunk térképet; CLEAR MAP: üres térkép; LARGE RIVER: széles folyó; SMALL RIVER: keskeny folyó; LARGE TREES: nagy erdő; SMALL TREES: kis erdő; EXIT: kilépés

A menüpontok közüött a kurzorbillentyűkkel választhatunk, a képernyőt PORT 2 joy-yal scrollozhatjuk (a főmenüben gombot nyomva kell tartani), almenübe (ha van) **'RETURN'**-nel léphetünk be. Nagy hirtelen ennyit tudtam összehordani a játékról.

RUGBY MANAGER (64)

A játék grafikája nem egy csúcs, sőt kifejezetten ronda. Ezenkívül igen nehéz játszani, úgyhogy csak a megszállottak fognak vele szórakozni (így én is). Kezdéskor meg kell adni a nevünket és ránksóznak valami gyenge csapatot. Miután ez megtörtént egy szoba belsejében találjuk magunkat, ahol kezet mozgathatunk.

Fekete könyv:
SAVE DATA: állásmentés adathordozóra (csak kazetta)
LOAD DATA: állástöltés (állást visszatölteni nekem nem sikerült)
CLEAR WINDOW: kilépés (minden menüben)

Fehér iromány ok:
GENERAL INFORMATION: Nevünk, pénzünk, csapatunk és a következő ellenfél
TRANSFER MARKET: Ha játékost akarunk venni az INFORMATION-nel érdeklődhetünk róla (megjelennek az adatai)
YOUR SQUAD:
MOVE PLAYER: játékost mozgatni egyik pozícióból a másikba. Sajnos konkrét csapatfelállással nem tudok szolgálni, próbáljuk úgy, hogy a legerősebb az 1-es és így csökken lefelé (pl.: 1. 9-es. ... 13. 1-es erősségű) a SKILL jelzi a játékos ügyességét, a VALUE az árát.
SELL PLAYER: játékoseladás. Játékosunk felkerül a Transfer Market-re, de rögtön nem adjuk el, várni kell addig, amíg valaki megveszi.
INFORMATION: Info egy játékosról.

Zöld csekkfüzet (BUY A PLAYER): játékost vehetünk (ha van elég pénzünk és van üres hely a csapatban). Ha saját játékosra (SELL PLAYER az előző pontban) visszük, akkor az visszakerül a csapathoz (ha van helye).

Telefon:
CHECK TEAM STATISTICS: A gép kiírja a kiválasztott csapat összeállítását és a csapat erősségét.
RESIGN AS MANAGER: quit (NO: ha csak véletlenül nyomtuk meg, YES: újrakezdés)
PLAY NEXT MATCH: A meccs lejátszása. Felülről látjuk a pályát. A sárga csík jelzi a labda helyzetét és amelyik csapat feliratának színe fehér, annál van pillanatnyilag a labda. A meccs menetét az alsó sárga téglalapban olvashatjuk le — ha valaki akarja, fordítsa le. A piros téglalap a hátralévő időt jelzi. A meccs nagyon lassú, ezért nyomjuk folyamatosan a 'tűz' gombot. Ha vége, a gép kiírja a többi mérkőzés eredményét is.

Újság:
DIVISION 1 TABLE: az első osztály tabellája
DIVISION 2 TABLE: a második osztály tabellája.
VIEW FIXTURES: Az egyes csapatok elleni küzdelmek sorrendben (LOST: kikaptunk, DRAW: döntetlen, WON: győztünk)
WEEKS FIXTURES: az e heti küzdelmek.

Mint írtam a játék nagyon nehéz és a gép is hamar véget vethet a játéknak. Ja, valamit elfelejtettem ha megsérül valaki annak ügyessége lemegy 1-esre (ez természetesen főleg a 9-esekkel szokott megtörténni).
HOSSZÚ PÉTER (Pedro Amigo)

EMLYN HUGHES SOCCER (64)

A játék szerintem az egyik legjobb fociprogram 64-re, de ezt nem grafikájával, hanem rengeteg lehetőségével érte el.

OPTIONS:
DURATION: a meccs hossza, ami 2-90 percig terjedhet, tehát valóságos időtartamú meccseket is játszhatunk.
1 OR 2 VS C: egy vagy két személy irányítja a csapatot (ez a lehetőség csak gép ellen él).
EXTRA TIME: döntetlen esetén legyen-e hosszabbítás (pipa: igen, X: nem)
VIEW C VS C: A gép által irányított két csapat meccsének megnézése
HOME & AWAY: visszavágós (két fordulós) meccsek
PRACTICE: gyakorlás
SKILL LEVEL: gép erőssége (1-10)
EQUAL SKILLS: egyenlő erősségű csapatok
BACKHEELS: le lehet-e háttal venni a lasztit
KICK DIRECTIONS: ? na ez vajon mi?
AUTO GOALIE: mi vagy pedig a gép irányítsa a kapusunkat
AUTO RESELECT: a labdához legközelebb álló embert irányítjuk vagy majd mi vezetjük oda a játékosunkat
POINTS FOR WIN: a győzelemért járó pontok száma (2-3)
SUBSTITUTES: cserék száma (1-2)
EXIT MENU: kilépés a menüből

Colours:
PITCH/LINE/BALL COLOUR: pálya/vonal/labda színe

GAME:
PLAY MATCH: a meccs kezdete
ARRANGE FRIENLY: barátságos meccs
PICK TEAM: a csapat összeállítása
TEAM COLOURS: a csapatok színe
PASTPONE MATCH: a következő meccs elhalasztása
START CUP/LEAGUE/CHAMPIONSHIP: a kupa/liga/bajnoki mérkőzések kezdete
START SEASON: szezon kezdete (az előbbi három együtt)
EDIT TEAM: itt írhatjuk át a csapat névsorát, a csapat nevét, ki irányítja (Playes By), a játékosok gyorsaságát (SPD); védekezőképességét (DEF), támadókészségét (ATT). FIT: erőnlét, MAT: meccsek száma, GLS: gólok száma. A kilépés: 2 'tűz' gomb (?: újraírás; pipa: minden OK; X: minden törölve)
TEAM X: melyik csapatra vonatkozzanak a beállítások.
LOAD/SAVE TEAM: egy kész csapat betöltése/kimentése
LOAD/SAVE ALL: minden beállítás kimentése
FORMAT DISK: lemezformázás

DISPLAYS:
SHOW TEAMS: a résztvevő csapatok listája
SHOW PLAYERS: az X csapat játékosainak listája
TEAM X: csapatváltás
SHOW FIXTURES: következő meccsek listája
SHOW RESULTS: az eredmények listája
SHOW TABLE: tabella
BY TEAM: a lejátszott meccsek egy adott csapat szemszögéből
BY WEEK: heti meccsek
WEEK: a fordulók száma (1-10)
(Az utolsó két opció printerre vonatkozik, illetve exit).

Kezelőbillentyűk:
':' — félidő vége
'**RUN/STOP**': újrakezdi a meccset
'**C=**' pause
'tűz'+(a játékosnak)'előre': lapos lövés
'tűz'+(a játékosnak)'hátra': ívelt lövés

Ezenkívül a játékosokkal lehet becsúszni, fejelni stb. A hangok remekül sikerültek, talán a grafika felejthető.
HOSSZÚ PÉTER (Pedro Amigo)

HYPA-BALL (64)

Bizonyára sokan ismerik ezt a labdajátékot, amelynek érdekessége, hogy a súlytalanság állapotában játszható. (**És mit csináljak vele itt a Földön?! — CoVboy**) A labdát egy energiakapukkal lezárt térrészben adogathatják egymásnak a játékosok és végül be kell dobni a középen fel és le mozgó kosárba. Ha a játékos megfogta a labdát, nem mozdulhat addig, amíg el nem dobta. A labda csak három másodpercig lehet egy játékosnál — ha addig nem dobja el, akkor büntetőt kap. A büntetőt az ellenfél egyik játékosa végzi el egy megadott helyről. A két csapat 3-3 emberből áll. A csapat egyik embere csak alul mászkálhat, míg a másik kettő a játék egy-egy térfelén mozoghat minden irányban. A gyalogos játékosok bármelyik térfélen tartózkodhatnak (rajtuk kívül tehát egy térfélen a két csapat egy-egy játékosa tartózkodik, akik ezt a térfelet nem hagyhatják el). Ha a labda oldalt elhagyja az egyik térfelet, automatikusan belép a másikra.
A játékostól a labda nem vehető el. Az eldobott labda mindaddig az adott irányba mozog, amíg a pálya határáról vissza nem pattan, meg nem fogja valaki, illetve be nem kerül a kosárba. A játékot az nyeri meg, amelyik csapat a tíz perces játékidő alatt többször dob a kosárba.
A játék elején kiválaszthatjuk, hogy a gép ellen, vagy ketten (egymás ellen) játszunk. Egy játékos esetén a billentyűzetről (';': fel, '/': le, '**Q**': balra, '**W**': jobbra, '**SPACE**': tűz) vagy a port 1-ről botkormánnyal játszhatunk. Két játékos esetén mindketten játszhatnak botkormánnyal, vagy egyikük billentyűzetről (mint fent) és a másik a port 2-ről botkormánnyal, vagy pedig mindketten billentyűzetről: (1. játékos: '**Q**': fel, '**A**': fel, '**Z**': balra, '**X**': jobbra, '**C**': tűz; 2. játékos: '*': fel, ';': le, '/': jobbra, '>': balra, '<': tűz). VADNAI ZSOLT, Budapest

SKATE ROCK (64)

Ebben a nem túl ismert ügyességi játékban a rendelkezésre álló idő alatt gördeszkával kell végigmennünk különböző akadályokkal teli pályákon. A játékban a gördeszkát a joystick port 2-ről irányíthatjuk. A botkormány előretolásakor lábbal hajtunk egyet a gördeszkán, hátrahúzásakor fékezünk, oldalra húzva kanyarodunk. A 'tűz' gomb rövid megnyomására felugrunk gördeszkáról, 'tűz' gombbal hátrahúzva a botkormányt megemelkedik a gördeszka eleje, 'tűz' gombbal oldalra húzva pedig helyben foroghatunk a gördeszkával. A játék elején három paramétert állíthatunk. Az első a pálya száma. Első alkalommal csak az első pályán kezdhetünk, később pedig legfeljebb azon, ameddig előtte eljutottunk. A második paraméter az idő: három fokozatban állíthatjuk. Harmadikként a gördeszka fordulékonysága állítható három fokozatban.
A játékban a pályán elhelyezett zászlókat kell összeszedni. A pálya teljesítéséhez minden zászlót össze kell szedni. Különféle akadályok keserítik meg az életünket: járókelők, autók, gödrök, csatornanyílások és még sorolni lehetne. Bizonyos helyeken ugratók segítik a továbbjutást. Kezdetben öt életünk van összesen, ez a pályán esetenként található villogó gördeszkák érintésével növelhető. Ha a pálya teljesítésére szabott idő letelik, vége a játéknak. Ha egy helyen túl sokáig gatyázunk, egy repülőgépmodell igyekszik hátulról fejbevágni minket, figyelmeztetve az idő múlására. A pálya végét az úton keresztbe futó kettős csík jelzi.
A játék a látható csapdákon kívül tele van meglepetésekkel, úgyhogy a pályák teljesítéséhez sok ügyességre, jó reflexre, gyors helyzetfelismerőképességre és némi mázlira is szükség van.
VADNAI ZSOLT, Budapest

USAGI YOJIMBO (64)

A játékban egy szamuráj harcost irányítunk a port 2-ről ('fel': ugrik, 'balra'/'jobbra': megy, 'tűz'+'fel': kardot kiránt, 'tűz'+'átlósan le': kardot elrakja, 'átlósan fel': ugrás az adott irányba, pillanatnyi 'tűz': védekezés karddal, rövid 'tűz': vízszintes vágás, hosszabb 'tűz': függőleges vágás) vagy billentyűzetről ('**Q**': fel, '**Z**': le, '**P**': jobbra, 'I': balra, '**SPACE**': tűz). A képernyő bal felső sarkában a szamuráj nyúl pillanatnyi lelkiállapota látható: nyugodt, ijedt vagy harctól átszellemült arccal. Ezenkívül még a képernyő tetején látjuk pénztárcánk pillanatnyi tartalmát és karmánk állapotát. A játékban karmánk növelése a cél — természetesen életbenmaradásunk feltételével. A képernyő alján balra az életenergiánkat egy csík jelzi, balra egy másik a pillanatnyi ellenfélét. Küldetésünk során nindzsák és szamurájok támadnak ránk, ezeket meg kell ölnünk: karmánk ilyenkor 10-zel növekszik. A megölt ellenfélnél talált pénzt felvehetjük, de ilyenkor pénztárcánk dagadásával karmánk eggyel csökken. Lehetőségünk van a szegény parasztokat pénzadománnyal segíteni (tűz+balra/jobbra: a menetirányba), ezzel karmánkat tízzel növelhetjük. Békés szamuráj megtámadásakor karmánk 3-mal csökken, de sikeres megöléséért 10-zel növelhetjük. Ezenkívül még a következő módszerekkel szaporíthatjuk (vagy csökkenthetjük) karmánk mennyiségét:

Köszönés parasztnak és szamurájnak: +1
Állat megölése: —5
Vándor szerzetes megölése: —5
Paraszt megtámadása (dolgozó): —2
Paraszt megtámadása (vándor): —4
Beesés a folyóba: —5
Átjutás a folyón száraz lábbal: +5
Szörny megtámadása: +2
Szerencsejáték: +1
Párbaj első vérig: +5
Párbaj első ütése: +2
Párbaj megnyerése: +10
Pénzadomány a parasztnak: +10
Fegyveres megölése: +10
Szamuráj megtámadása: -3
Pénz felvétele: -1

Az előbbiekből nyilvánvaló, hogy ha jól tudunk harcolni (vagy megfelelő cheat áll rendelkezésre — már volt egyszer a CoV-ban), érdemes pénzt gyűjteni és a parasztnak ajándékozni. Játék közben egyszer csak elrabolnak egy hölgyet, aki a segítségünket kéri. Így tehát őt is meg kell mentenünk. Ettől kezdve a hölgyet őrző, felbérelt szamurájok sorozatban törnek az életünkre, sőt fanatikus szerzetesek is a mi vérünket kívánják.

A játék során az érdekes eseményekről üzenetek jelennek meg a képernyő felső részén. Nem írom le az összeset, csak a fontosabb eseményekhez tartozókat:

Pénzadományozáskor: *'It is a hard life to be a peasant.'* (Nehéz a paraszt élete.) (Váratlan meglepetésként ez az üzenet megváltozhat: *It is a hard life to be a ninja.* Ilyenkor ne sokat csodálkozzunk, mert a csodálkozás káros az egészségre...)

Ha meg akarnak vámolni: *'Ho, samurai, you must pay a toll to pass.'* (Állj, szamuráj! Vámot kell fizetned, ha tovább akarsz menni.) vagy: *'Pay up ronin. No one gets in without paying.'* (Fizess, ronin. Senki sem juthat át fizetés nélkül.)

Ha vámot szedő szamurájnak köszönünk: *'Pass, honoured ronin.'* (Átmehetsz, tiszteletreméltó rónin.)

Ha a faluban parasztnak köszönünk: *'Welcome to our village samurai.'* (Isten hozott a falunkban, szamuráj.)

Ha szerencsejátékba bocsátkozunk a fogadóban levő paraszttal (pénzt adunk neki), szerencsés esetben nyerünk dupla vagy semmi alapon: *'Oh, no! I will starve! Oh, a sad life to be a peasant.'* (Jaj nekem, éhen fogok halni! Milyen sanyarú egy paraszt élete.) Ha veszítünk: *'Samurai, it is not your karma to win today.'* (A karmád szerint ez nem a nyerő napod, szamuráj.)

Ha a fogadóstól enni kérünk (pénzt adunk neki): *'Wait here samurai.'* (Várj itt, szamuráj!)

Ha kihívnak minket párbajra: *'Ho samurai, I challenge you to a duel to first blood. On your draw.'* (Áll, szamuráj! Kihívlak párbajozni első vérig. Elő a kardot!)

Ha parasztnak öltözött ninját észreveszi egy paraszt: *'Look out samurai! Ninja!'* (Vigyázz, szamuráj! Nindzsa!)

A küldetés teljesítéskor: *'Honoured ronin, thank you for saving me.'* (Köszönöm neked, tiszteletreméltó ronin, hogy megmentettél.)

Ha találkozunk a sárkánnyal: *'All those who challenge me die, ronin.'* (Aki kiáll velem, halál fia, ronin.)

Köszönés után a szerzetesek egy csomó dolgot fecsegnek, de néha figyelmeztetnek a veszélyre: *'There are ninja hidden in the woods ahead.'* (Odébb nindzsák rejtőznek a fák között.)

Az üzenetek többségét nincs időnk játék közben olvasgatni. Erre szolgál az F7 billentyű, amely a legközelebbi megnyomásig megállítja a játékot. Az F1 billentyűvel gyakorlás és a játék között válthatunk, amely az F7-re vagy 'tűz' gombra indul. Noha ez a játék elsőre igen egyszerűnek tűnik, bnem könnyű végigjátszani. Az ember örülhet, ha a végén életben marad, nem hogy a karmájára is ügyeljen...

VADNAI ZSOLT, Budapest

PIRACY (64)

Ez a logikai játék tulajdonképpen társasjáték, ami két játékos esetén a legizgalmasabb, de élvezhető a gép ellen is. Kerettörténetként azt lehetne mondani, hogy a királyi flotta egyik hajóját egy kalózhajó támadta meg és a kalózok a két hajó között láncokból kifeszített hálón keresztül próbálják a hajót elfoglalni. Bizonyos helyeken a lánc el van szakadva, így az oda lépő matróz lezuhan a tengerbe. A hajók oldalán egymás felett öt-öt nyílás van, ahol a figurák a hajóból kiugorhatnak a játéktérre, illetve ahol az ellenfél beugorva megölheti a még bennlevőket.

A küzdelem tulajdonképpen a 6x5-ös lánchálózaton játszódik. A játéktéren levő összes figuráját egyszerre mozdíthatja a játékos előre, előre-fel vagy előre-le. (Előre irányon itt az ellenfél iránya értendő, azaz balra vagy jobbra.) A játékos egy lépés alkalmával választhat, hogy a játéktéren levő figurákat mozgatja (ha vannak), vagy új figura(ká)t küld a játékba. Új figura játékba hozása úgy történik, hogy először kiválasztjuk az(oka)t a nyílás(oka)t, ahonnan figurát akarunk kihozni. A kiválasztott nyílás fedele a 'tűz' gomb megnyomásával nyitható/csukható. A nyílások mögött maximum három figura lehet, ezek számát a nyílás mellett fejek száma mutatja. A botkormány hátra (balra vagy jobbra) húzásakor a nyitott fedél melletti fejek villogni kezdenek, és a 'tűz' gombra a figurák kiugranak a játéktérre. Ha meggondolnánk magunkat, 'tűz' gomb helyett a kar előre (balra vag jobbra) húzásával a villogás megszűnik. A figura kiugrása után a fedél automatikusan visszacsapódik.

A lépések során figyelembe kell venni, hogy átlós irányban mozdítva a figurákat azok a felső sorból felfelé lépve az alsó sorba, az alsóból lefelé lépve a felső sorba kerülnek, tehát a pálya függőleges irányban végtelenített.

A játéktéren a küzdelem egymás megsemmisítéséért folyik. Ha egy figura olyan helyre kerül, ahol az ellenfele figurája van, akkor az ellenfél figurája megsemmisül. A cél minél több ellenséges figura megsemmisítése és minél több saját figura átjuttatása az ellenséges hajóra.

Ha egy figura az ellenséges hajót eléri, annak bármelyik nyílásán beugorhat: a zárt fedél automatikusan kinyílik. Ha nem volt benn ellenséges figura, akkor a beugró figura a másik oldalon ugyanazon a szinten megjelenik és újra játékba hozható. Ha volt benn ellenség, akkor a beugró és az ott levő összes ellenséges figura megsemmisül. Mindkét esetben a fedél nyitva marad, így ezen a nyíláson több figura nem hozható játékba. A játék akkor ér véget, ha valaki az összes figuráját elveszíti.

A játék elején a port 2-ről joystickkal kiválaszthatjuk a játékosok számát, majd azt, hogy melyik kezdi a lépést (egy játékos esetén nehézségi szintet is állíthatunk 1-4 között). A másik játékos a joystick port 1-ről játszhat. Gép ellen játszva a nehézségi szintek a gép gondolkodási idejét és kombinálási készségét befolyásolják.

THUNDERBIRDS

Ez a logikai-ügyességi játék sok fejtörést, leleményességet és találékonyságot, tengernyi türelmet és időt igényel (főleg ez utóbbi miatt ismerhetik kevesen). Logikai és ügyességi pályákon kell két rakétát keresztülvinnünk. A logikai pályákon a háttértől elütő színű elmozdítható kövek vannak, ezek megfelelő időben megfelelő helyzetbe tologatásával tudjuk a két rakéta áthaladását biztosítani. A rakétákat felváltva tudjuk irányítani. Van, ahol a két rakétát más-más úton kell továbbvinnünk. Bizonyos köveket csak az egyik rakéta képes eltolni.

Az ügyességi pályákon egyszerre csak az egyik rakéta tartózkodhat és a kijárat mindig a bejárattal szemben van. Bizonyos pályákon benzin- és energiacsomagokat lehet összeszednünk, de ezt csak az először belépéskor tehetjük meg. Ha kimegyünk, következő alkalommal már üres a pálya.

A kövek tologatásánál jól meg kell fontolni minden lépést, mérlegelni kell a következményeket. Figyeljünk arra, hogy se magunk, se a másik rakéta előtt ne zárjuk el az utat, gondoljunk az esetleges visszaútra is és lehetőleg a kövek se zuhanjanak egyik rakétára sem.

A rakétákat a joystick port 2-ről irányíthatjuk. A két rakéta irányítása között a 'tűz' gombbal (vagy '**SPACE**') válthatunk. Ha billentyűzetről akarunk irányítani, akkor a második billentyűsor a 'fel', a harmadik a 'le' iránynak felel meg és az alsó sorban levő billentyűk használhatók 'balra' (minden páratlan) és 'jobbra' (minden páros billentyű) iránynak. A '**RUN/STOP**' megnyomására a rakéták egy-egy "élete" árán a játékot újrakezdhetjük. Az '**F3**' a zene ki/bekapcsolására szolgál. Az '**F5**' billentyűvel a játék megállítható, ilyenkor az idő nem telik, de a képernyő is kikapcsol (keretszínű lesz). Az '**F7**' billentyűvel a mozdítható kövek színe változtatható.

A játék '**F1**'-re vagy 'tűz' gombra indul. A megjelenő szöveg arról tájékoztat, hogy kezdetben 4000 pontunk van. A nagyobbik, 2. számú rakétát 40 tonna teherrel pakolhatjuk meg, tonnánként 100 pont levonásért. A 'tűz' gombra megjelenik a felpakolható terhek listája. Ezek az ügyességi pályákat könnyítik meg. A lista két képernyős, közöttük az OTHER funkcióval válthatunk. A képernyő tetején láthatjuk, hány tonna terhet tettünk már fel a rakétára. A TAKE-OFF-ra indulnak a rakéták.

A képernyő bal alsó részén láthatjuk játék közben, hogy éppen a kisebbik (TB1), vagy a nagyobbik (TB2) rakétát irányítjuk, mellette az aktuális rakéta "életeinek" száma látható. Ha játék közben bármelyik rakéta életei elfogynának, vége a játéknak. Alul középen az eltelt idő és a hátralévő üzemanyag mennyisége látható. Jobb oldalon az eddig elért és a csúcspontszám (HIGH) látható. A képernyő többi részén a játéktér található.

Néhány tanács: nem minden követ kell elmozdítani, sőt van amelyik ott jó, ahol van. Nem mindegy az elmozdítások sorrendje, és az sem, hogy a rakéták hol vannak. A játékhoz érdemes inkább saját térképet rajzolni, ha szükséges.

VADNAI ZSOLT, Budapest

Elsősegély

A GIMY SOFT két tagja, **Persze László** és **Bencsik Csaba** Mezőkövesdről néhány C64 cartridge-örökélettel szolgál:
DANGER FORCE: POKE 56457,155: POKE 56458,255: POKE 56459,255 (örökélet): POKE 3566,128 (örök munició): POKE 67986,56 (örök idő)
MAD MISSION I.: POKE 5628,9 (örökélet)
MAD MISSION II.: POKE 8192,98 (örökélet)
STRIP BLACK JACK: POKE 56749,240: POKE 57468,138 (nem vesztünk pénzt)

Tóth Zsolt Budapestről, elmondja, hogy két Plusi-játékban mely értékeket kell megváltoztatnunk az örökélethez:
RÓZSASZÍN PÁRDUC: 23934,234: 23935,234: 24010,234: 24011,234: 26966,234: 26967,234: 29350,234: 29351,234
JOLLY GOOD FELLOW: 7996,234: 7997,234: 8184,234: 8185,234: 10311,234: 10312,234

SILVERSTAR C64-es örökélet cartridge POKE-jai:
KRAKOUT: 44388,173
GHOST'N GOBLINS: 2358,173
SPACE TAXI: 23797,189: 27583,189
TEST DRIVE 2 (The Duel): 25875,165

Antalics Károly Siófokról C64-re küldött be örökélet POKE-okat:
THUNDERCATS: RESET, majd POKE 35088,173, végül SYS 2061
WONDERBOY: RESET, majd POKE 2676,205 és végül SYS 2112
TRAILBLAZER: RESET, majd POKE 29738,234: POKE 29739,234: POKE 30889,234: POKE 30890,234: POKE 30891,234, végül SYS 25729
BOMB JACK: RESET, majd POKE 9387,4: POKE 7564,46, végül pedig SYS 2128
TRANTOR: RESET, majd POKE 16076,169: POKE 16077,0: POKE 16078,234 végül pedig SYS 6454
RAMPAGE: cartridge-poke 56693,0

Tüske Imre C16 ill. Plus/4 poke-jai örökéletre ill. örök energiára készültek:
CUTHBERT IN LABIRINT: 6648,173
CUTHBERT IN TOMBS OF DOOM: 7499,173
AUTO ZONE: 9454,173
LEAPIN' LOUIES: 9176,165
SWORD OF DESTINY: 16068,169
PANIK 16: 13235,173
ROBO KNIGHT: 15966,234
THRUST: 5586,169

Szobotka László Mátészalkáról ugyancsak Plus/4-en szokott bogarászni. Lássuk az eredményt:
IKARI WARRIORS: 11908,181 (örökélet)
TANK: 5542,181 (nem fogy a benzin)

Kiss Tamás Pécsről 64-re küldött ezt meg azt:
ALIENS (szintkódok): 1 — 7324G, 2 — 2727H, 3 — 1506E, 4 — 5761H, 5 — 0640C, 6 — 0663F
DRUID: RESET, majd POKE 35937,173 (nincs ellenség): POKE 39271,X (x 1-255 életek száma), majd SYS 5120 az újraindításhoz.
INFILTRATOR II. (cartridge): POKE 13796,12 (végtelen gáz): POKE 14718,96 (sérthetetlenség)
SPLIT PERSONALITIES (cartridge): POKE 12156,12: POKE 12239,12 (örökélet)
DROPZONE (cartridge): POKE 3196,173 (örökélet): POKE 14569,173 (végtelen bomba)
DRAGON'S LAIR (cartridge, csak a lemezesnél): POKE 6039,5
AIRWOLF: POKE 13466,252 (sérthetetlenség)

Kálmán Tamás Budapestről elküldte nekünk a *Behatolás a Bázisra* c. program szókincsét, és néhány tippet a játékhoz.
Igék: észak, dél, kelet, nyugat, elolvasom, meggyújtom, megvizsgálom, kihúzom, elvágom, bezárom, szólok, leütöm, használom, kifeszitem, betöröm, eldobom, benyomom, odaadom, hozzákötöm, feladom, megmutatom, load, save, mondom, elhúzom, elbújok, fogom, segitség, lista;
Főnevek: üzenetet, gyújtóval, kerítést, fogóval, füvet, a, az, drótot, dróttal, ládát, dinamitot, kötelet, ruhát, ajtót, ágyat, ebédlőt, asztalt, üveget, autót, csavarhúzót, konténert, irodát, falat, polcot, szekrényt, kémcsövet, fürdőkádat, mosdót, w.c., zsákot, hordót, jegyzőkönyvet, poroltót, azbesztruhát, gázálarcot, irodabútort, széket, ducot, ácskapcsot, mennyezetet, garázst, őrt, cellát, kéményt, terepet, palánkot, sebesültet, rádiót, számítógépet, papirt, téglát, vakolatot, folyosót, kanyart, kapcsolópultot, lámpát, dobozt, felvonógépet, kampót, monitort, takarítónőt, egeret, padlót, kapcsolót, páncélszekrényt, playboyt, gyújtót, üveggel, csavarhúzóval, ácskapoccsal, rádióst, tisztet, kódkártyát, kulcskártyát, fémlapot, ablakot, laboratóriumot, 632468, 567346, kést, késsel, 6346, kulcsot, kulccsal, kampóhoz, konténernél, lombikot, lombikba, őrnek, benzinkutat, székbe, kavicsot, jelvényt, igazolványt, titkárnőnek, tisztnek, kémnek, borítékot, kódszámot, takarítónőnek, aktát, lombikkal, dobozba, titkárnőt;
És még pár tipp a játékhoz:
A drótot vágjuk el a fogóval; A dinamit az autó alá kell; A kést előbb húzzuk meg, s csak azután lehet megfogni; A kampót kössük a kötélhez; A laborban a szekrényt ne feszítsük ki; A bázisra a jelvénnyel mehetünk be; Az üzenetet dobjuk el; Mielőtt bemegyünk a primitív záras ajtón, nézzünk be az ablakon; A csavarhúzóval ajtót nyithatunk...; A 'monitoros tisztet' üssük le, majd húzzuk a székébe; A titkárnő szobájából nyílik a titkos szoba; A titkos szobában lévő tisztet üssük le, de előbb csukjuk be az ajtót.
Még valami. Ha valaki nagyon el van keseredve, ugyanakkor rendelkezik egy jobb minőségű cartridge-zsel, akkor — miután teljesen betöltötte a programot — RESET-eje ki a gépet, majd írja be, hogy POKE 44,50:LIST, ugyanis a program eltolja a BASIC startot (a karakterkészlet miatt), de így már ki lehet listázni. A változtatásokat csak egy — FINAL III-nál — ORDER parancs után kreáljuk!! (különben hideg lesz...)
Ja, a kód, amit a játék az elején kérdez — hátha valaki elvesztette a gyári útmutatót — '3888'.

Nagy Tamás Szombathelyről néhány plusis stuffot az arra rászorulóknak:
PANIC 2: 8154,234: 8155,234 (örökélet), indítás: SYS 10593
CASKE: 8326,234: 8327,234: 8328,234 (örökélet)
SUPER PILOT DINO: 9001,234: 9002,234: 9003,234 (örökélet)
SPACE 1999: 7530,234: 7531,234: 7532,234 (örökélet)
MUNCH IT: 500. sorban: LI=LI—0 (örökélet)
ARCHANOID SKI II.: RUN/STOP+RESET, majd 21380,234: 21381,234: 21382,234 (örökélet); indítás: SYS 5936
GODZILLA: 17604,255: 17609,246, majd RUN, ezután RUN/STOP+RESET, utána 24433,234: 24434,234: 24435,234: 24437,144: 24438,15.
OLIVER OTTHONA: 6751,234: 6752,234: 16335,234: 16336,234 (örökélet)
SIR KNIGHT: 5723,234: 5724,234: 5725,234: 5455,234: 5456,234: 5457,234 (örökélet)
RÓZSASZÍN PÁRDUC: 23934,234: 23935,234: 24010,234: 24011,234: 26966,234: 26967,234: 29350,234: 29351,234 (örökélet)
EXTRA AIRWOLF: 8103,234: 8104,234: 8105,234: 5756,255: 9411,49 (örökélet)
ELITE (PIGMY): MONITOR; A 453C BRK; 64248; A 1090 BRK; G 1010, majd POKE 31976,173: POKE 12733,173: POKE 8977,173: POKE 34021,173: POKE 34003,173, végül: G 5100 (végtelen pajzs és üzemanyag)

Most kivételesen PC és nem beküldött, hanem házi gyártmányú Elsősegély. Az EYE OF THE BEHOLDER-ról van szó, amelynek "védelme" kb. azt a szintet tükrözi, ami 64-en úgy '84 táján lehetett. A szokásos kérdés 'az x-edik oldal y-adik paragrafusának z-edik szaváról' az 1. és a 2. szint közötti létránál esedékes. Az EOB.EXE file-ban (nem az introban — a kétszázvalahány K-sban) 2A128-tól kezdve vannak felsorolva a szavak (00 karakterekkel elválasztva). Írj be az első 00 után még harmincat és a kérdésnél 'Enter'-re továbbmegy (még egy nyomorult kontrollszummára sem tellett nekik, szóval a többit hagyhatod, ahogy van!). Na persze, nyilvánvaló, hogy mindenki a gyári játékkal játszik, csak hát gondoltuk, hogy idegesítő lehet abban a könyvecskében lapozgatni...

Adventour

ROBIN OF SHERWOOD (64, Plus4)

Helló CoVboy! Remélem a CoV továbbra is marad ilyen klassz, mint eddig. Nem dicsérem tovább a lapot, ezt már sokan megtették helyettem. Amiért végül is tollat ragadtam, az az, hogy szeretnék segíteni azon adventure-rajongó 64 tulajdonosoknak, akik elakadtak a **ROBIN OF SHERWOOD** című játékban. Ez ugyan nem a legfrissebb stuff, de véleményem szerint nagyon jól sikerült.

A játékban Robin Hoodot irányítjuk, akit Nottingham bírája bekasztlizott, mert éjjel ellopta alóla kedvenc aranyozott ágymelegítőjét (részeg fejjel elfelejtette kivenni lefekvés előtt). Feladatunk egyszerű, meg kell szöknünk és 6 követ megszerezve már teljesítettük is a játékot. Hát akkor rajta.

Mivel nem akarok 4-5 oldalas leírást sózni a CoV nyakába, csak tippeket ill. térképet küldök, gyakorlottabb kalandozók ezek *alapján könnyen eligazodnak* a játékban. A térkép:

1 — Little John
2 — vízesés
3 — tábor
4 — Szent Fa
5 — Belleme kastélya
6 — A tolvaj rejtekhelye
7 — Leaford Grange
8 — Kolostor
9 — Templomosok

(Belső térkép nincs, ezek csak 2-3 szobából helyszínből állnak!)

Szökés a börtönből:
GO PRISONER
WAIT (amíg ki nem írja a gép, hogy lpteket hallunk)
GRAB FOOT (a fogoly elfáradt és ledob a válláról, ilyenkor GO PRIS és onnan kell folytatni a szökést, ahol abbahagytuk!)
CHOKE GUARD
EXAM GUARD
TAKE SWORD
PULL BOLT
OPEN GATE
GO OUT
GO DOOR
GO BATTLEMENT
GO DOOR
GO RIGHT
GO WINDOW

A vízesésnél:
GO WATER (Klassz kis barlang, azonkívül itt vannak a fegyvereink is. Ide rejthetjük a már megszerzett dolgainkat)

Little John:
TAKE QUARTER
ATTACK

Ezután menjünk a sherwoodi alvilág táborába (3), ahol EXAM CAMP után megtudjuk, hogy Nottinghamben íjászversenyt rendeztek. Ott a helyünk!

Íjászverseny:
SHOOT ARROW
TAKE SILVER
(mivel a zsoldosok már ránk vetnék magukat, jól jön egy túsz:)
TAKE SHERIFF
GO GATE
és itt DROP SHERIFF különben megölnek a katonák!

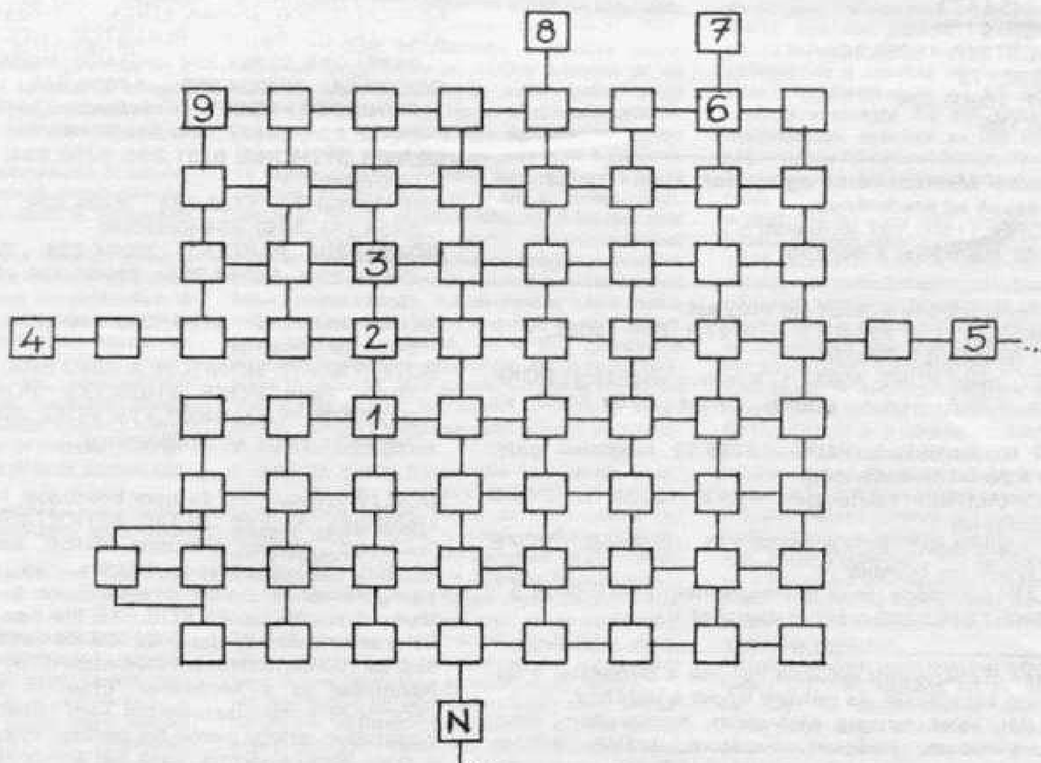
Az ezüstnyíl segítségével lehet elpusztítani Bellemet!

A tolvaj rejtekét csak Ladi Marian segítségével lehet megtalálni.

A tolvaj és a szolga szekerének segítségével be tudunk lopózni a város (Nottingham) tornyába, ahol Siward, a tolvaj kinyitja a kicsnesládát, melyben sok érdekes dolog van.

A kövek rejtekhelyei:

1. Kolostor (az apáca 400 aranyért adja oda (100 arany a toronyban a ládában van, 200 az adószedőnél, akivel az erdőben találkozhatunk, 100 pedig Belleme kastélyában, a szobor szemében lapul)
2. Szent Fa
3. Belleme-nél
4. Kincsesláda
5. A templomosoknál (a Szent Keresztet kérik cserébe, amely a ládában van.
6. Az utolsóra nem sikerült rájönnöm. Ha ennek a kőnek a rejtekét és azt, hogy mi a játék vége megírja valaki a címemre, jutalma 2 db C64-es kazetta! (**Nahát! — CoVboy**) Csak az elsőként befutott helyes választ jutalmazom! PATAKI ZOLTÁN, Budapest, Pesti út 101. 1173



SWISS FAMILY ROBINSON

Hello CoVboy!
Itt küldök egy kis anyagot, talán fel tudod használni. A program C64-en nem tartozik a legfrissebb játékok közé, de szerintem nem rossz. Címe: SWISS FAMILY ROBINSON. Sajnos még nem játszottam végig, így csak tippeket tudok adni. Stílusát tekintve ez egy szöveges kalandprogram, de ez ne riasszon vissza senkit, a programozók gondoskodtak a könnyű kezelhetőségről. '**F7**'-tel tudjuk lehívni a gép által ismert parancsszavakat.
Van még egy jelentős könnyítés a játékban. Ha mondjuk hozzá akarjuk vágni a szigonyt a tehénhez, akkor angolul ez így nézne ki (leegyszerűsítve): THROW HARPOON TOWARD COW. Ezt ebben a játékban nem kell mind beírni, hanem elég a TH (Space) HAR (Space) COW-ot beírni és a gép automatikusan kiegészíti a szótöredékeket és határozószót is beilleszt a kifejezésbe. Elsőre talán furcsán hangzik, de némi próbálgatás után mindenkinek világos lesz. Lássuk a tippeket!
A játék kezdetekor egy zátonyra futott hajó fedélzetén vagyunk a családdal és a kutyával. Menjünk le a hajó belsejébe és nyissuk ki a szerszámosládát (GO BELOW, OPEN TOOLCHEST), nézzünk bele (LOOK TOOLCHEST) és vegyük ki a kalapácsot (TAKE HAMMER), a fűrészt (TAKE SAW) és a szögeket (TAKE NAILS). Menjünk a fedélzetre (GO TOPSIDE) és eszkábáljunk egy csónakot. Először fűrészeljük el a fedélzeten található hordókat (SAW BARRELS), vegyük fel a deszkákat (TAKE PLANKS) és szegezzük őket a hordókhoz (NAIL PLANKS TO BARRELS). Kész is a csónak. Ezután ajánlatos mindent a csónakba rámolni (a szerszámosládát se felejtsük el kipakolni): A vitorlavászont (CANVAS) és az üstöt (CAULDRON) csak akkor tudjuk felvenni, ha üres a kezünk. Ezeket se hagyjuk itt. A következő dolgok legyenek a kezünkben: HARPOON, MAP, FLASK, AXE, GUN, KNIFE, SHOVEL, MATCHBOX.
Öljük meg a fedélzeten bámészkodó tehenet (esküszöm, hogy több tehénnek nem esik baja ebben a játékban, oké CoVboy?) és daraboljuk fel (THROW HARPOON TOWARD COW, CHOP COW). A beefsteak-et tegyük a többi holmihoz (TAKE BEEFSTEAKS, PUT BEEF... IN BOAT). Töltsük meg a puskát (LOAD GUN) és irány a tenger (LAUNCH BOAT TO THE SOUTH). Milyen jó, hogy megtöltöttük a fegyvert, ugyanis itt köröz egy cápa, úgyhogy vágjuk hozzá a szigonyt (THROW HARPOON TOWARD SHARK). Nyissuk ki a térképet és kukkantsunk bele (OPEN MAP, LOOK MAP). Az eddig bejárt területekről kapunk képet, így be tudjuk barangolni a szigetet és környékét, de ez már menni fog mindenkinek.
Némi segítség azért még akad:

- A szigeten van egy szikla, amelyen repedés látható. Ha itt ásunk, akkor egy barlang bejáratát tesszük szabaddá. Gyújtsunk meg egy szál gyufát és menjünk be. Sajnos csak addig lehet látni valamit, amíg ég a gyufa, így célszerű ide inkább egy tábortüzet telepíteni. Ebbe a barlangba menekülhetünk a trópusi esők elől, ill. ide hozhatjuk szerszámainkat.
- A puska mindig legyen töltve!
- A kókuszdiót egy kis furfanggal meg lehet szerezni: vágjuk hozzá a kavicsot a majomhoz, mire ő egy kókuszdióval válaszol.
- A flamingó tollát könnyen megszerezhetjük. Lőjünk rá, mire ő elrepül és elhullatja egy tollát.

Sok sikert a játékhoz! Üdv: PATAKI ZOLI, Budapest

Néhány QUEST (Amiga, PC)

Hello CoVBoy!
(+ mindenki)!
Bizonyára emlékszel még rá, hogy fölajánlottam nektek a POLICE QUEST, a LARRY, a SPACE QUEST és a SPACE QUEST II. leírását (még 1990 végén). Erre te azt írtad, hogy kösz, de már megjelent valamelyik Amigás könyvben. Most néhány kiegészítés következik az ott megjelent leírásokhoz (elhelyezhetnétek a Tök-Mák rovatban) (**Hát ha nem is ott, majd itt — CoVboy**):

- a POLICE QUEST-ben, ha megnézzük a Lt. Morgan asztalán lévő telefont (LOOK PHONE), egy telefonszámot látunk rajta: 555-6674. Ezért kapunk két pontot. Ha ezt felhívjuk a játék során, igen nagy marhaságokat hallhatunk, de további pontokat gyűjthetünk. A csirkét én sem tudtam elintézni. Viszont ha az ál-Hoffmannak (a kék Cadillac-es kábítószerkereskedőnek) felolvassuk a jogait, kapunk még egy pontot (READ RIGHTS).
- A LARRY-ben ha beszélünk a szőke lányhoz (a dízsiben), kapunk egy pontot.
- A SPACE QUEST-ben a Kerona nevű bolygón fel lehet venni egy növényt (TAKE PLANT), de még nem jöttem rá, mire jó.
- A SPACE QUEST II-ben nem használták a "Kubik Rockát", pedig felvettétek! A labioni terrorszörny elől nem kell elmenekülni, hanem oda kell vágni hozzá (THROW PUZZLE). Ekkor a szörny leül, össze-vissza csavarja a "Rockát", gondterhelten vakargatja a fejét. Mi pedig 10 pont plusszal folytathatjuk utunkat. A következő pályán az őrt háromféleképpen is kicselezhetjük: 1. Odalopakodunk az ajtóhoz és berakjuk a mágneskártyát (INSERT KEYCARD) — ezt a megoldást írták le (+ 5 pont); 2. Az állvány alá állunk és eldobjuk az előző pályán fölvett követ (THROW ROCK). Erre az őr felkapja a fejét és kirohan a képernyőről — mi pedig fölmehetünk a lifttel (+ 9 pont); 3. Odaállunk az állvány alá és beszélünk az őrhöz (TALK GUARD). A hatás ugyanaz, mint a sziklánál, csak ezért nem kapunk pontot. Vohaul bázisán, az ötödik emeleten vigyázzunk, mert a fekete őshüllő nemcsak "francia-puszit" ad, hanem belepetéz a testünkbe is. Aki látta a 'Nyolcadik utas a Halál'-t, az sejtheti, hogy ez hova vezet....

HAINTZ ISTVÁN, Budapest

ZAK McKRACKEN (64, Amiga, PC)

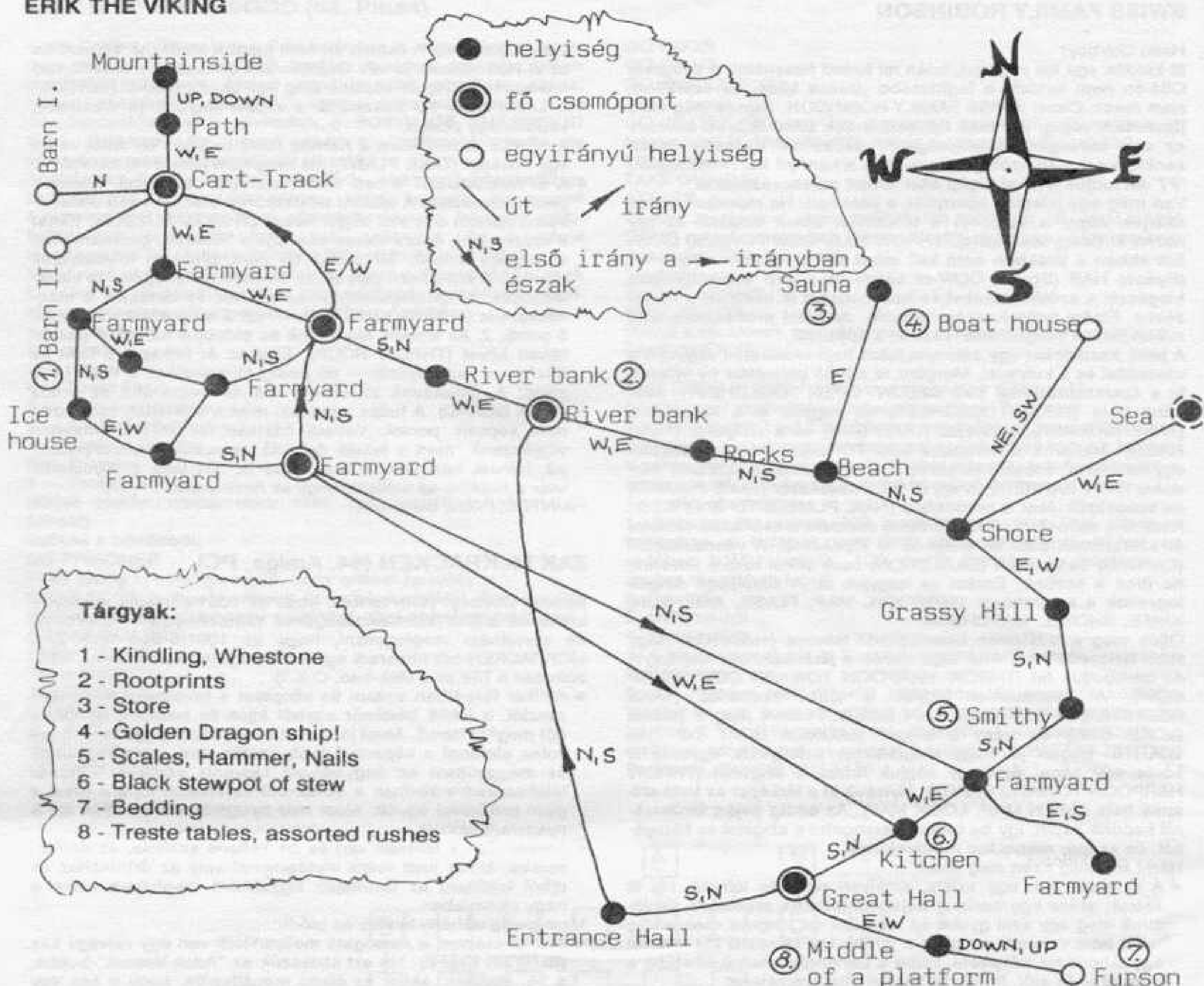
Kedves CoVboy! Nem tudom, hogy az 1001-könyvek mennyire kötődnek a CoV szerkesztőségéhez (**Semennyire — CoVboy**), de szeretném megjegyezni, hogy az 1001/5-ben levő ZAK MCKRACKEN-ből kimaradt egy-két dolog: (ha van kedved, leközölheted a Tök und Mák-ban, O.K.?)

- Amikor Nepálban voltam és elloptam a börtönajtó fölött lévő zászlót, a lökött börtönőr egyből kijött és bezárt a börtönbe (jól meg****tam!). Most jön, amit kifelejtettek: Egyszerűbb lett volna elmenni a képernyő jobb szélén lévő szalmakazalhoz és meggyújtani az öngyújtóval! Ugyanis ekkor a börtönőr lélekszakadva kirohan a börtönből és elkezdi fújni a tüzet a gurn testőrével együtt. Most már nyugodtan levehetjük azt a nyamvadt zászlót.
- Amikor Zak a Marson van és be kellene szállnia, az űrvillamosba, akkor illett volna visszamenni vele az űrbuszhoz és újból feltölteni az űrruháját! Egyébként megfulladt volna a nagy piramisban.

Most pedig néhány tanács és blődli:

- Zak lakásában, a mosogató mellett/fölött van egy vajvágó kés (BUTTER KNIFE). Ha ezt elvisszük az "Adok-Veszek"-boltba, a 14. utcában, akkor az eladó megállapítja, hogy a kés egy antik ezüst kés és megveszi kemény 100 dollárért.
- Ha kipróbáltuk a kék kristályt a madáron vagy a delfinen, akkor egy idő múlva megjelenik az a csámpás Capon-figura, bezár bennünket az Agyferdítőbe és elvesz tőlünk egy csomó létfontosságú dolgot. Szerencsére a pénzünket nem vette el. Miután kiengedett bennünket, kiderül, hogy ő a telefontársaság egyik "embere". Ilyen csúfot nem űzhetnek belőlünk. Menjünk a már jól ismert "Adok-Veszek" boltba és vegyük meg a kalapot (BUY HAT) és az álarcot (BUY NOSE-GLASSES). Vegyük magunkra ezeket (PUT ON HAT; PUT ON NOSEGLASSES) és most pont úgy nézünk ki, mint egy álarcos Capon. Mejünk vissza a telefontársaságba. Nyissuk ki a pult ajtaját (balra fent) és egy 'Helló!' felkiáltással beenged minket a bázisra. Itt, ahogy belépünk, egyből egy szekrény ötlik a szemünkbe (balra), amit ha kinyitunk, megtaláljuk az eltulajdonított tárgyainkat. Hát nem nagyszerű?!
- Ha megvettük az "Adok-Veszek"-boltban a szerszámosládát (tool kit) és kinyitjuk (OPEN TOOL KIT), találunk többek között, egy kötelet is. Ha visszamegyünk a lakásunkra, azon belül pedig a szobánkba és ott felhajtjuk a szőnyeg jobb alsó sarkát, egy nyílást találunk alatta. Ezen keresztül leereszkedhetünk a kötélen és máris kilyukadunk a ..... Caponok Agyferdítője mellett! (Hi-hi-hi! Megint elkaptak minket!) Ennyi lett volna a segítség! DAVE

ERIK THE VIKING



A játék célja megmenteni ERIK családját. Ehhez tengerre kell szállnunk. Íme a főbb lépések a szigetünkhöz, és pár tipp:

1) Járjuk be a szigetet a térkép szerint;
2) Szedjük össze a tárgyakat (GET... TAKE...)
3) Menjünk a hajóházba (BOAT-HOUSE)
4) Törjük szét a "kecskelábú asztalt" (BREAK TABLE), az így szerzett deszkát
5) Szögezzük majd a hajóra, kell kalapács (HAMMER) és szegek (NAILS), majd a "javítás" parancs (REPAIR..., MEND...).
6) Fújjunk (SLOW...) bele a kürtbe (HORN);
7) A kürt hívó szavára megjelent haverjainkkal toljuk (PUSH...) ki a hajót a partra. Pakoljuk be a tárgyainkat a drakkarba; a hajóra szállni a (GO ON BOAT) paranccsal lehet. Irány a tenger...

És most a tárgyakról:

A tárgyakat megvizsgálva (EXAMINE) különböző segítségeket kaphatunk...:
Egyszerre 5 tárgy lehet nálunk!!!
BEDDING = (alom), ágynemű. Megvizsgálva Erik felfedez egy tülkööt!
HAMMER = kalapács... "használható".
KINDLING = megvizsgálva kiderül, hogy kőrisfa-kéreg... (*ash bark*)
NAILS = szögek... "semmi különös"
SCALES = mérleg, serpenyő... "ezüst mérésére"
TRESTLE TABLES = kecskelábú asztal... "széles deszkákból"
WHETSTONE = kovakő, tűzcsiholásra
ASSORTED RUSHES = ..."Erik nem talál semmit"... vagy mégis?!
BLACK STEWPOT OF STEW = Ha eszünk belőle, akkor GREAT! felkiáltás a jutalmunk. Megvizsgálva térkép a tengerről. Északra, keletre: tenger, nyugatra: meleg szikla, Délre: füves sziget;
BLUEBLADE = Legendás kardunk;

...no meg a használható igék...:

N,NE,E,SE,S,SW,W,NW - irányok;
(GO ON) BOARD - hajóra száll
AGAIN - újra
AHEAD - elől, tovább
ATTACK - támad
BACK(WARDS) - vissza (hátrafelé)
BLOW - fúj, megfúj
BREAK - tör, betör, széttör
BURY - eltemet
DIG - ás
DRINK - iszik
DROP - dob, eldob
EAT - eszik
ENTER - belép
EXAMINE - megvizsgál
FASTEN - megerősít, odaköt
FEED - táplál, etet, eszik
FIGHT - harcol, küzd
FILL - tölt, megtölt, megtelik
FOLLOW - követ, üldöz
GIVE - ad, ajándékoz, odaad
HIT - rúg, üt
INTO - vmibe-,-ba

INVENTORY - leltár
KILL - öl, gyilkol
KISS - csókol
KNEEL - ?
KNOCK - kopog, megüt, meglök
LEAVE - elhagy, otthagy
LEAVE OFF - abbahagy
LEFT - balra
LIGHT - meggyújt, világít
LISTEN - hallgat(ózik)
MEND - javít, kijavít, rendbehoz
OPEN/CLOSE - nyit/zár
OUT, INSIDE - átvizsgál kívül, belül
PLANT - elhelyez, ültet
PLAY - játszik
PRAY - imádkozik
PRESS - megnyom
PULL - húz, tép, megránt
PUSH - tol, nyom, eltol
PUT - rak, helyez, dob, vet...
QUIT - kilépés
RAISE - növel, épít
REPAIR - kijavít, megcsinál
RESTORE - újból, vissza
RIGHT - jobbra
RUB - dörzsöl
SAVE - felvesz
SAY - beszél, mond
SCORE - pontszám
SEARCH - kutat, keres
SHAKE - (meg)ráz
SHAVE - menekül (borotválkozik)
THROW - dob, vet, hajít
TIE - (meg)köt
UNLOCK/LOCK - kitár/nyit/zár
WAIT - vár
WAVE - lebegtet
WEAR - visel, hord
WEIGH - megmér
YES - igen

Jahny of JAHNY CREW, Budapest

FLASH GORDON

Ez egy szupi grafikájú SHOOT'EM UP játék, persze C=ommy 64-es átirat. 3 küldetésből áll:

1) *"Beugró reflex-párbaj"*; egy forgó gömböt kell kilőni a torpedóágyúval. Ezzel lehet íves pályán küldeni a szeretetcsomagot. Persze a feladat nem olyan könnyű, nem lehet például a FIRE-on tehénkedni **(Tiltakozom! — CoVboy)**, s a lövedékek röppályáját be kell állítani, attól függően, hogy a kilövendő objektum milyen magasan van, ill. röpköd a térben. Jobbra-balra lehet követni a célpont mozgását, a fel/le (billentyű) funkciókkal lehet beállítani a torpedók mozgását...

2) *"Repuls the enemy forces"*; idegen űrhajók invázióját kell átpöckölnünk a NIRVÁNIÁBA a Fire-funkció segítségével. Nem nagy ügy, menjünk teljesen fel, s nyomjuk meg az AUTO-FIRE-t ill. a SHIFT-LOCK-ot.

3) *"Destroy the generation!"*; egy kis generátorocskát kell megküldenünk, min. a felrobbanásig. Nem annyira egyszerű, mivel fogy az idő. Ha végeztünk, jön a szokásos púder...

Funkciók:

FEL - JOY UP vagy **'3'**
JOBB - JOY RIGHT vagy **'4'**
FIRE - JOY FIRE vagy **'SHIFT'**
LE - JOY DOWN vagy **'W'**
BAL - JOY LEFT vagy **'A'**

Úgy lazán ennyit a játékról, mint már mondtam, a grafika kiemelkedő, olyan *Terra-X, DEX, Dynamix*...stb,stb. stílusú játék... el lehet vele szórakozni. Természetesen akinek kell a játék (a többi ehhez hasonló GAME-ekkel egyetemben), annak szívesen felnyomatom bájos adathordozójára.

Cím: **Simon János**, alias **Jahny** of JAHNY CREW, Budapest, XIV. Thököly u. 146/B. 1145. Tel.: 1636-971

INKÁK KINCSE

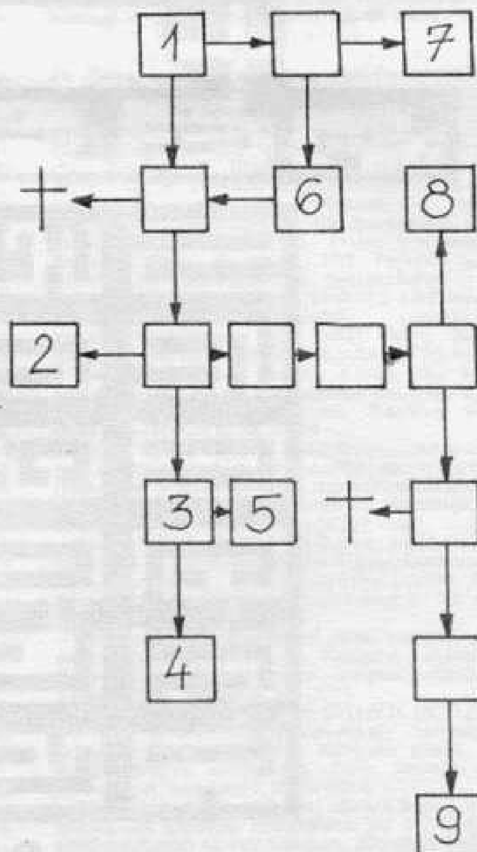
A játék elején egy csúnya bácsi vigyorog ránk. A játék a **'SHIFT'**-tel indul. Majd esetleg nyomjuk le a **'SPACE'**-t. Elkezdődött a játék. Na, vaj'h mit látunk? Egy kulcsot? Na akkor vegyük fel (F KU) (a KU a kulcs rövidítése)! Akkor induljunk rövid kis sétánkra (D). Azt hiszem a játék közben kiderül miért éppen dél felé indultunk el. Na, most merre menjünk? Szerintem mindegy, csak ne NY-ra és a K-i utat is hagyhatjuk későbbre. Ezekből következően (D). Pillantsunk most ki NY-ra egy csöppet. Jé, egy gyémánt! A kapzsik most majd kezdhetik elölről a játékot. Inkább menjünk vissza és (D). Menjünk tovább délre (D). Csak nem?! Be van zárva? Dehát mi találtunk egy kulcsot az elején! Használjuk! (H KU) (*gy.k. a KU nem helyettesíthető Q-val!*) Örömmel konstatálhatjuk, hogy kinyílt az ajtó! Nos, menjünk be! Ez itt a konyha. (De miért volt bezárva?) Ó egy kés! Nem is tudom, egy indián eddig hogy úszhatta meg a kalandot kés nélkül!? (F KÉS) Mivel más nincs itt, menjünk ki (É). Sétáljunk most K-re. Hoppá! Egy bot. Gyere bot, elférsz még nálunk! Most egy csöpp mászkálás lesz (NY,É,É,K) Hipp-hopp (de nem kenguru) FOGD GOLYÓT (de ne azt!) (É). Most akkor kelet. (Akit érde-kel mi van NY-ra, nézze most meg!) Itt egy kedves öreg bácsika, akinek min-den vágya, hogy egy szuper bot tulaj-donosa legyen. Cseréljünk akkor vele! (C BÁCSI) (Különben a bácsit a 'B' betű miatt BOT-nak fogja értelmezni, de nekünk ez kell). Naná! Egy ajándék lámpa a botért. Jaj, de jó! Na menjünk viszszafelé. Egészen a gyémántig. Itt DOB GOLYÓ. Bár eldobtuk, de megszereztük vele a gyémántot is (F GYÉ). Majd egypárszor 3-szor vagy 4-szer kelet, utána É. Óh, egy ellenséges INKA! Halál reá... Azt a rézbőrű mindenségit, egy inka inkább meghal, mint titkot elárul. (Jó, hogy én nem vagyok inka). Lehet, hogy nem is igazi indián! (D) (D). Inkább ne menjünk ki NY-ra (D). Most vesszük észre, milyen jó, hogy van egy lámpásunk (D). Na, szép egy helyen vagyunk! Semerre nem tudunk menni. Még jó, hogy az indián titkát megjegyeztük. Vagy mégse? Istenem, a feledékenység emberi dolog. De akkor, ha megjegyeztük, rebegjük ki.
(BESZÉL...)

Jelölések a térképen:

1 - Kulcs
2 - Dob golyó, fog gyémánt
3 - Használ kulcs
4 - Fog kés
5 - Fog bot
6 - Fog golyó
7 - Cserél bot
8 - Öl indián
9 - Beszél: na mit?

Na pá!

Hegyi Gábor, Pécs



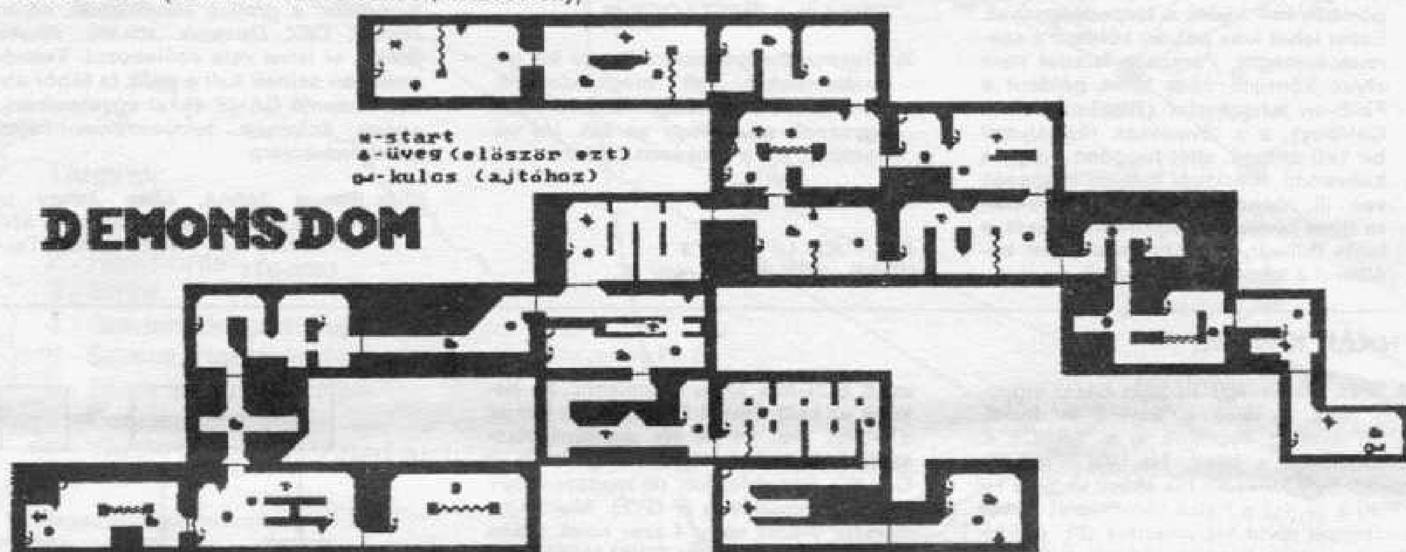
PIEDONE ADVENTURE

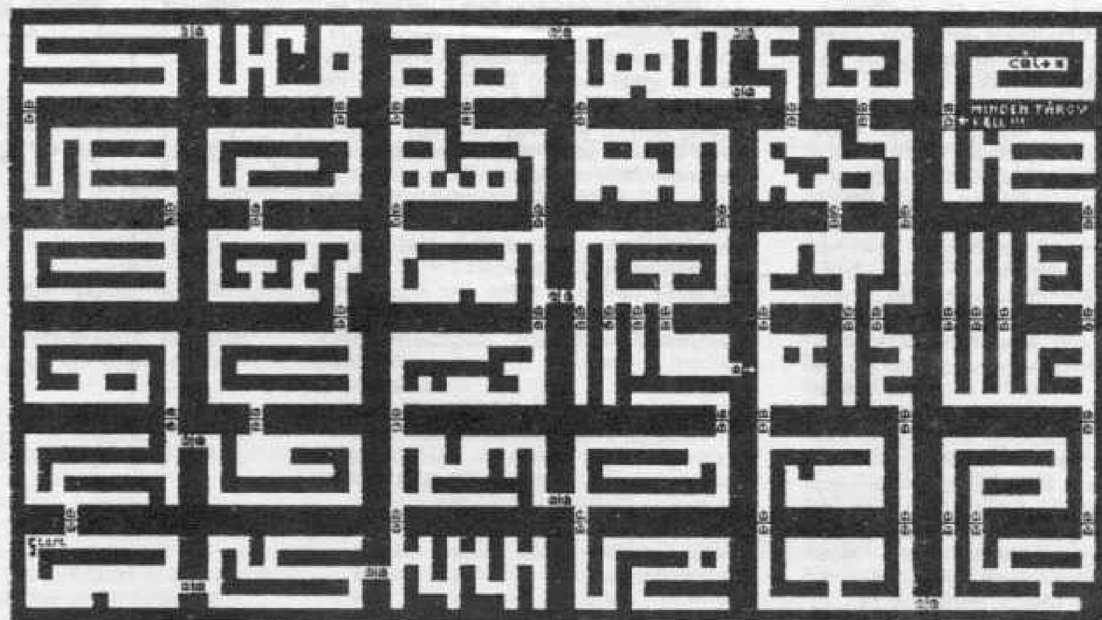
A játékot Tarzan írta, tehát nem egy nagy Software-ház termékéről van szó. Ettől eltekintve a játék jó, elvégre most ő a legjobb és legtermékenyebb cracker! (legalábbis Plus/4-re)
Az adventure célja: beleélni magunkat a filmsztár (PIEDONE) szerepébe, és elvezetni Nápoly utcáin a csodálatos Juice-hoz, amivel Ő vissza tudja szerezni a karcsúságát! (Diétás koszt, a jó koszt!!)
A mesés főcím után (Ami nincs, hogy fusson C16-on is!) menjünk a kiindulási helyről nyugatra (NY). Most Nápoly főutcáján, sok jó csaj között gyalogolunk (*gy.k. kurvák*). A prg. javasolja, hogy szórakozzunk velük, de mi most ne vesztegessük ezzel az időt. Újabb NY. Eljutottunk egy fészerajtóig. Most a számlálóba 1 beíródott. Mehetünk vissza a kiinduláshoz (K,K). Ha bemennénk a fészerbe, akkor egy csodálatos balta állna a fejünkbe. Ettől az élvezettől most kíméljük meg magunkat! Most: K. Ez itt a városból kifelé vezető út. Újabb kelet (K), és egy folyócska partján állunk. Egy "kedves" kis béka úszik benne, de túl messze van, nem érjük el. (könnyen meghalhatunk!) Itt újabb bonus pont, sorrendben a második. Irány a kiindulási hely (NY, NY). Most D-re menjünk. Itt a városi strand, ahol lehet a "pipikkel" szórakozni, de nekünk most fontosabb dolgunk van (D). Ez a rendőrkapitányság. Mondanom sem kell, hogy innen nem árt minél előbb távozni (D). Most a változatosság kedvéért utcai bűnözők vesznek körül. Rövid vizsgálódás után kiderül, hogy túlságosan is kemény fiúk. Ekkorra már "kezelésbe" is vesznek. Bármit csinálunk az egyenlő a halállal, ha viszont K-re megyünk, akkor eltűnnek (K). A folyó túlpartján állunk. Ismerősünk, az undorító kecskebéka még mindig itt van, csak most elérhető közelségben. Ne törődjünk a program tanácsaival, hanem rúgjunk bele egy hatalmasat. Erre láss-atok csodát, egy ajtó nyílik ki, és bent megtalálod a csodás juice-t, aminek segítségével a te (PIEDONE) visszanyered karcsúságodat, és mehetsz újabb filmeket forgatni (100 %). Ne hallgass mindig a programra!!!
Sok helyen, ha a leírttól másképpen mész, egy kis halálban lesz részed!

Ennyit a **PIEDONE**-ról, legalább egyszer érdemes végigjátszani, mindenképpen!!!

Üdv: **New-Mucsi** alias **Simonyi Roland**, Jászárokszállás

TÉRKÉPEK (Beküldte: Szabó Sándor, Mezőberény)





64 Software

C64-re régi és új programokat cserélek kazettán. Utántöltősek is. Válaszboríték nem kell. Minden levélre válaszolok! Kazettát le nem nyelek! **Páricai Szabolcs**, Nagycserkesz, Lenin út 3. 4445

C64-re keresem kazettára: Sir Fred, Dark Sceptre, Turbo Esprit, Steve Davis Snooker c. programokat, valamint programokat cserélek pl. Last Ninja 3, Creatures, Pirates, Midnight Resistance, Super Cars stb. **Poloznik Ferenc**, Szolnok, Orosz Gy. 15. 3/13. 5000

Mindenféle kazettás programot cserélek C64-en. **Tardi Tibor**, Hajdúböszörmény, Uzsok tér 27. 4220

C64-re utántöltős programokat cserélek. Keresem: TD II-t utántöltősen. Válaszboríték! **Kyki**, Dunaújváros, Derkovits u.6. II/2. 2400

C64-re kazettán programcsere, utántöltős programok (30 db). Keresem: Tini nindzsa teknőcök, Viz, Beast A,B, Turbo Outrun, Golden Axe! **Risa Róbert**, Tápiószecső, Révai u.13. 2251

C64-re kazettára keresek bármilyen színvonalas programot. (**GALAXIANS WANTED! — CoVboy**) Minden megoldás érdekel. **Szabó Ákos**, Devecser, Honvéd utca 84. 8460

C64-re kazettán keresem: Pirates, Tusker, Elite 2+'B' verzió, Dizzy II (nem IKARI+TALENT törés). Cserébe ajánlom: Myth, Rick Dangerous 1-2. **Stadler Zoltán**, Bodajk, Hunyadi János út 5. 8053

Keresek C64-re új, kazettán működő utántöltős programokat. Ugyanitt kellene sürgősen kazettára a Test Drive 1-3, Street Rod, Ugh Lympics, F1 Manager, Neuromancer és Duck Tales. Cím: **Zombori György**, Győr, Lőtér u.22/b. 9011

Figyelem! C64-re szuper játékaimat elcserélem. Pl.: Oil Imperium, Rocket Ranger, Turrican, Ferrari F-1, Garfield Editor. Keresem: TD3, Feudal Lords, adventure szerkesztők. **Tóth Róbert**, Pécsvárad, Várkert köz 2. 7720

Keresem C64-re az Arnhem, Desert Rats, Vulcan, Russia 1941-45 c. programokat, ezenkívül bármilyen stratégiai, manager és szimulátor prg-t. **Horváth Péter**, Budapest, IV.Ősz u.131. X/32. 1045. Tel.: 1696-067

Keresek Microprose, Rainbird, Firebird programokat. Továbbá a Damocles-t és az Untouchables-t. The Escape Wolf, Szeged, Agyagos út 12/B. 6723 (**Na, pont ilyen címekről szoktak visszajönni a leveleim "címzett ismeretlen"-nel! — CoVboy**)

Keresek mindenféle demot és programzenéket. Demo Demon vagy Rockmonitor formátumban. Értük programot vagy pénzt adok. Főleg Csongrád megyeiek jelentkezését várom. Listát küldj! **Hegedűs János**, Mártély, Felszabadulás u.11. 6636. Tel.: (06-62) 44-226

C64-esek! Achtung! Vennék fociprogramokat minden mennyiségben, valamint a Wayne Gretzky Hockey-t, Jordan Vs Bird-t, Last Ninja II-III-t. **Puskás Zoltán**, Debrecen, Csapó út 37. 4029

Programokat cserélnék! Keresek RPG-ket és kalandjátékszerkesztőket. Ajánlom: Laser Squad 1,2, DOC, F14, Stealth Fighter, Street Rod, Elite. Keresem: 'A söröző CoVboy esete' című krimit. (**Not available — Erle Stanley Gardner**) **Novák Gábor**, Budapest, X.Bányató u.26. V/24. 1108

Az OTHIS Software keres programozókat, grafikusokat játék- és egyéb programok készítése céljából. C64-en és Amigán egyaránt. A jelentkezéseket referenciamunkával várjuk, amit később visszaküldünk. Kérésre részletes tájékoztatót küldünk. OTHIS Software, Vác, Eperfa u.6. 2600

C64 programok cseréje. **Szabó László**, Bonyhád 3. Pf.: 13. 7153

C64 tulajdonosok figyelem! Egy kezdő 64 tulajdonos szeretne cserepartnereket és programokat találni (akár pénzért is!). Megvan: Supremacy, Duck Tales, Hugo, Tai Pan, Oil Imperium. Cím: **Kóder Zsolt**, Nyíregyháza, Kórház út 26. 4400

C64-re kazettára (vagy lemezre) programokról listát kérek. Játékokat, felhasználói programokat veszek, cserélek. Keresem: Bard's Tale I-IV, Barbarian 2-3, szimulátorok, stratégiai játékok. **Fodor Gábor**, Budapest, XI. Ulászló u. 76. III/23. 1113

C64-re keresem lemezen: Crime Time, Gem-X, Vaxine, Hero Quest, North & South. **Horeczky András**, Debrecen, Lehel u.2. VIII/52. 4032

Keresem C64-re lemezre a következőket: Alvilág Ura, Katakis I-II. és minden kétszemélyes és RPG játékot. 50 lemeznyi prg-m van. **Szabó Zoltán**, Fegyvernek, Felszabadulás u.183. 5231

Keresem C64 lemezen a Street Sport Soccer, Speedball 2, Snowstrike 2, és a North & South (Infogrames) programokat cserébe. **Urbán Tamás**, Érd, Boldizsár u.7. 2030

C64-es RPG-ket cserélnék lemezen. Érdekelnének a magyar nyelvű adventure-k, az Impossible II. és a Kings of England. Kérésre listát küldök. **Hipsägh Károly**, Hegykő, Jókai M.u. 82. 9437

C64-es játékok cseréje lemezen. Pl.: Myth, Super Cars, Sega Grand Prix, Last Ninja 1-3 stb. Leírások is! Válaszborítékért listát küldünk. **Szabó Gábor**, Székesfehérvár, Rózsa Ferenc utca 1. 8000

Király C64-es programjaimat elcserélem leírásokra, térképekre (adventure, RPG, szimulátor, stratégiai, felhasználói), újságokra + programcsere lemezen. **Berta Krisztián**, Budapest, XI. Major u. 42. IV/15. 1119

Színvonalas szimulátor és stratégiai programokat cserélek. Keresem: Buck Rogers, Battles of Napoleon, Guadalcanal, Battle Command, Carrier Command, Power Struggle. Cserébe Empire, Supremacy, Diplomacy, Last Ninja III. **Benke Gábor**, Jászberény, Szent István körút 11. 5100

Az Arnhem, Vulcan, Stalingrad, Russia programokat 64-re lemezen megvenném 25 Ft/prg. áron. A postaköltséget állom, lemezt küldök. A fizetésről megegyezés levélben. **Nagy Lajos**, Sajóbábony, Váci M.u.19. 3792 (**Whoa! Lassan nagyobb pénzek forognak a hirdetéseinkben, mint az értéktőzsdén! — CoVboy**)

C64-re programcsere! (lemezen) Elvira, North & South meg ilyenek. Válaszborítékért lista, bármit ingyen átveszek! Keresem a CoV 1,2. számát megvételre! **Nagy Gábor**, Alsózsolca, Hunyadi út 7. 3571

C64 játékprogramok cseréje lemezen! Megvan: Test Drive I-III, Last Ninja I-III, Pirates, Duck Tales, Maniac Mansion, stb. Keresem: F-14 Tomcat, Gunship, Neuromancer, Bard's Tale I-III, Elite, Top Gun, X Adventure, Dizzy I-IV. **Szabó Zsolt**, Budapest, XIV.Szentmihályi út 19. I/42. 1144

C64-re programcsere lemezen, csúcs programok. **Bálint Zoltán**, Dunavarsány, Iskola u.47. 2336

Régi és új játék- és felhasználói programok cseréje C64-en lemezen. Írjatok! Címem: TURBO SS, Hajdúböszörmény, Hunyadi J.krt. 14. 4220

C64-re lemezes cserepartnereket keresek! Bő kínálat, pl. Turrican, Neuromancer, Duck Tales, Pirates!, Street Rod, Iron Lord, Sim City, Battle Chess válaszborítékot és listát kérek! **Kovács András**, Sirok, Nyírjes út 63. 3332

C64 programcsere lemezen. Prg-ot autópályára cserélnék! (**Mit adsz az M7-ért? — CoVboy**) Floppy drive-ot vennék. Olcsó ZX 81-et v. Spectrumot vennék! **Furián Róbert**, Kaposvár-Toponár, Veres Péter u.68. 7461

64 Hardware

W.Germany C64 + magnó + 2 joy + 13 kazetta + szakirodalom sürgősen eladó! C64 (kazetta) megvételre keresem a Last Ninja III. c. programot! **Somogyi Krisztián**, Mosonmagyaróvár, Petz György út 3. 9200. Tel.: (06-98) 16-858

Kiváló állapotban lévő 1541/II. drive eladó. Irányár: 14.500,- Ft. Érdeklődni lehet: Maverick of Filofax, Kapuvár, Alsómező út 71. 9330

Ne keresgélj tovább! Eladó egy új C64 + 1541/II floppy + magnó + 40 lemez játékokkal + resetgomb + könyvek + Quickshot III.joy. Ez együtt (!) mindössze 37.000,- Froncsi! Érdeklődni levélben (válaszboríték!), vagy személyesen: **Molnár Tamás**, Szeged, Középfasor 7/E. 6726

C64 + 1541/II. floppy + magnó + 1802 színes monitor + MPS 1230 printer (mindegyik garanciális) + joy + egér + 90 lemez rajta 200 nagyon jó játék és felhasználói program + PAGEFOX (csúcs kiadványtervező) egyben vagy külön eladó. Árajánlatokat kérek. Cserpes Tamás, Győr, Krausz Ö.u.9. 9024

SEIKOSHA SP-180VC nyomtató (15.000,- Ft) és 140 db. C64-es lemez (+2db. Diskbox - 7.000,- Ft) eladó. **Nagy Róbert**, Kiskunfélegyháza, X.ker.9.sz. 6100

Eladó C64 + 1541-es drive + magnó + egér + Simon's B.Cartridge + 5 joy + resetgomb + Midi Interface + 2 Walkie Talkie + 110 lemez + 30 kazetta programokkal + 27 szakkönyv + 1001 sorozat + lemeztartó + térképek. Irányár: 42.000,- Ft. **Hornig Balázs**, Komárom, Kun Béla u.11. III/2. 2900

C64 + floppy + printer + 2 joy + cartridge + 100 lemez programokkal + könyvek + újságok eladók, vagy Amiga 500-ra cserélhetők. **Rosta Balázs**, Budapest, Őszály u.26-28. 1087

Eladó rendszerfejlesztés miatt C128D (28.000-), 1571 floppy (10.000,-), PHILIPS CM8802 Monitor (20.000,-), PHILIPS CM8833/2 Monitor (29.000,-), joystick, 130 lemez, szakkönyvek egyben esetleg külön is. **Gerencsér Antal**, Szombathely, Krúdy u.18. 1/3. 9700

Eladó egy C64 + floppy 100 lemezzel és datasette-t 38.000,- Ft-ért. **Sárkány Imre**, Kiskunfélegyháza, Jósika u.6. 6100

C64 + floppy + magnó + 65 lemez + 20 kazetta + szakirodalom 29.000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni: **Nagy Gábor**, Budapest, XVI.Csutora u.5. 1162

2 magnós másolómodult vennék! **Glázer Szabolcs**, Győr, Kun Béla ltp. 2. Krausz 9. 9024

C64 gépemet tartozékokkal együtt eladom. **Kalmár Róbert**, Szeged, Barátság út 21. 6791. Tel.: (06-62) 61-127

1541/II-es floppy-hoz működőképes tápegységet keresek. Sürgős! **Fodor Valentin**, Tata, Veres Péter u.34. 2890. Tel.: (06-34) 80-843

Kiváló állapotban lévő C64/II. + magnó + Cartridge + 15 db. kazetta stuffokkal + felhasználói kézikönyv eladó, csak 18.000,- Ft-ért. Hát kell ennél több? **Ifj. Antal István**, Baja, Széphegyi Benő u.12. 6500

Hi GUYS! Akartok egy jó üzletet csinálni? Akkor vegyétek meg a 64-esemet! Adok hozzá magnót + kazettákat tartóval és két szuper mikrokattintós dzsojsztikot, na meg szakirodalmat is az olvasni tudóknak. BONUS meglepetésként pedig egy egeret. My address: **Nyikos Gábor** (TC.EINSTEIN), Kapuvár, Szt.László u.12. 9330

Keresek MPS, vagy Seikosha mátrix-nyomtatót olcsón, vagy kölcsönözném hosszabb időre. Floppy disc-et olcsón vennék. Csak levélben, részletes információt kérek. **Tóth Gábor**, Debrecen, Görgey u.10. IX/77. 4032

Eladó egy fél éves C64/I. + magnó fejbeállítóval 15.000,- Ft-ért, 37 kazetta programokkal, fél éves 1541/II. drive 14-15 ezerért, 100 db. 3M-es DS/DD disk 6-7 ezerért + RESET bonusznak. **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz u.9. 9024

Eladó 1541-es floppy + 200 db. 3M-es lemez C64-hez. Árajánlatokat kérek. **Kecskés Zsolt**, Debrecen, Barna u.3. F/1. 4025

1541/II-es vagy 1571-es floppy-t vennék, 'ámegjelöléssel! **Mucsina Tamás**, Pásztó, Zrínyi köz 1. 3060

Eladó C64/II. + C1530 Datasette + 12 kazetta programokkal + könyvek. Ár: 15.000,- Ft. **Tóth Gábor**, Budapest, XVIII.Óhuta u.19. 1182

Commodore 64-es floppy-val és külön diskettek eladók. Ára: 30.000,- Ft. Alkudni lehet! **Bezzegh Károly**, Békés, Móricz Zs.u.13. 5630

C64/II + 1541 floppy + magnó + programok együtt 29.000,- Forintért eladók. **Katona János**, Eger, Kallómalom út 32. III/11. 3300

Commodore 64 eladó 2 joystickkal, kb. 300 játékkal, könyvekkel. Tel.: 183-6772 (7-16 óráig - **Nagy Imre**)

Figyelem! Eladó egy 1/2 éves jó állapotban lévő C64 + 1571/II floppy + 70 db. lemez játékokkal + lemeztartó + 9 újság, joystick, könyvek, 39.000,- Ft-ért, vagy ráfizetéssel elcserélem Amiga 500-ra. **Horváth Attila**, Budapest, XXI.Komáromi út 1-3. 1215

Eladó jó állapotban lévő C64 beépített resettel, 1541/II floppy, magnó, 2 joy, 125 lemez játékokkal, 1001 sorozat, Nagy játékkönyv, 11 szakkönyv, 3 gyári kazetta, Super Games Cartridge, lemezes gyorstöltő-másoló Cartridge, Action Cartridge MK VI Plus Cartridge, 40.000,- Ft-ért, esetleg külön is! **Baji János**, Békés, Kispince u.33. 5630

Floppy-t vennék C64-hez. Érdekelne még original csomagolású lemez sőt egy kb. 50 férőhelyes lemeztartó is. Ha floppy-t adsz, írd meg a fajtáját, korát stb. Békéscsabaiak és környékbeliek jelentkezzenek! Megvenném az 1001/3-at! **Lipták György**, Békéscsaba, Bokányi D.u.59. 5600

Eladó jó állapotban lévő C64/II + 1541/II floppy + beépített gyorsmásoló + kb. 70 lemez programokkal + 2 joystick + 100 db-os lemeztartó + magnó + kazetták + 12 könyv + Junoszty TV monitorrá alakítva, akár külön is. Irányár: 39.000,- Ft. **Rácz Viktor**, Budapest, XIII.Pannónia u.36. 1136

Eladó C64 SpeedDos + Reset (10-szeres gyorstöltő) 20.000,-ért + 1541/II. floppy (SpeedDos) 22.000,- + magnó 2500,- Ft-ért + 2 db. Quickshot/II Plus joystick mikrokapcsolós 2000,- ért + Diskbox 5.25/100 db. 1000-ért + márkás lemezek programokkal + Mon64 Cartridge monitorprogram (Disassembler) 2500,- Ft-ért, ill. összesen 50.000,- Ft-ért, + a lemezek. **Endrődi Attila**, Budapest, XIII. Párkány u. 38. IV/27. 1138. Tel.: 17-32-665. Alkudni lehet!

Eladó C64 (régi típusú), PHILIPS zöld monitor, Competition Pro joystick, szakkönyvek, programok lemezen stb. **Kótai Péter**, Sopron, Margitbányai u.37a. 9400. Tel.: (06-99) 25-509

Eladó egy C64, floppy + 67 db. lemez, szakkönyvek C64-re, két használt joy, vagy egy jól működő Amigára cserélném. **Szalkay Viktor**, Győr, Damjanich út 38. 9026

Eladó 1 éves C64 + 1541 drive + magnó + 4 joy + 40 lemez + 10 kazetta és 1 cartridge játékokkal + szakkönyvek. Irányár: csak 35.000,- Ft. **Nemes Roland**, Balatonfüred, Vázsonyi u.27. 8230. Tel.: (06-86) 42-217 (17 óra után)

Eladó C64/II + 1541/II floppy (játékokkal) + magnó + 2 joy + Action Mk 6 (részletes magyar nyelvű leírással). Ár megegyezés szerint. **Pápai András**, Székesfehérvár, Széchenyi u. 13. J.A.K. 8000

C64 floppyval, magnóval, sok extrával eladó, vagy értékegyeztetéssel Amigára cserélhető. Bővebbet levélben. Hidd el, megéri!!! **Turcsanyi Tamás**, Hort, Bajcsy út 33. 3014

C64/II + 1541/II floppy + CITIZEN 180D printer + 50 lemez tele játékokkal, felhasználói programokkal + 2 joy + könyvek eladó, vagy Amiga 500-ra cserélhetq. Cím: Molnár Zsolt, Kecskemét, Irinyi u.27. V/15. 6000

Eladó Commodore 64-es, 1541/II floppy, 40 db. lemez, két joystick. Érdeklődni: az 1-732-369-es telefonszámon az esti órákban. (**Ördögh Bálint**)

Eladó C64 + PHILIPS színes monitor + Blue Chip lemezegység + 1 magnó + 1 db. joy + 40 teli és 15 üres lemez + cartridge 55.000,- Ft-ért vagy elcserélném Amiga 500 + bővítőre. **Palocsay Ákos**, Budapest, XVIII. Endrődy u.7. 1184

Eladó C64/II + OC 118N floppy + 70 lemez + 1 joy + magnó, külön is. Érdeklődni: **Varga László**, Lakitelek, Zrínyi u.21. 6065. Tel.: (06-76) 42-094

Eladó 1 C64/II + 1541/II floppy + magnó + 45 db. lemez + 15 db. kazetta + reset + sok-sok könyv. A floppy garanciális! Ára összesen: 38.000,- Ft. **Horváth Csaba**, Tapolca, Simon I.út 22. 8300

Eladó C64/II + magnó + 19 kazetta teli programokkal + 2 joystick + 9 opciós cartridge + 576 kbyte 13 száma. Irányár: 20.000,- Ft. Irj! Megegyezünk! **Balogh Zoltán**, Kapuvár, Szent László u.15. 9330

C64-hez Action Replay Mk5+ 2900,- Ft. Mk7.0 3.600,- Ft-ért, Atomic Power+Mk7 4500,- Ft-ért eladó leírással + postaköltség. Cím: DERKO, Budapest, Pf.: 701/679. 1399

Eladó egy C64/II + 1541/II-es floppy + 50 db. lemez játék és felhasználói programokkal + 100 db-os diskbox + porvédő + néhány ezer oldal szakirodalom és játékleírás + 1 mikrokapcsolós joystick 39.999,- Ft-ért. (**+90 fillér az ÁFA — CoVboy**) Továbbá egy CITIZEN 120D printer 33.000,- Ft-ért. **Somogyvári Péter**, Budapest, XXII. Kistétény u.27. 1223

C64/II + 1541/II floppy + 1 db. mikro joy, 150 db. lemez 3M, Tungsram MAX, Mini Disk, Polaroid, programokkal 50.000,- Ft-ért eladó. **Balázs Jeromos**, Budapest, IV. Virág u. 19. VIII/50. Tel.: 189-9620 (délután 16 órától)

C64 + floppy + joystick + 100 db-os lemeztartó 50 db. lemezzel, 41 kazetta + magnó. Irányár 27.000,- Ft. **Barczai Attila**, Budapest, XV. Kolozsvár u. 34. 1155

C64-hez vennék cartridge-et, fényceruzát, másoló modult, egeret és használt joystickot. Ugyanitt programcsere kazettán. Pl. Pirates, Destroyer. Keresem a Bard's Tale c. programot. **Horváth Zoltán**, Komárom, Madách Imre út 6/C. 2900

Eladó C64 + drive + monitor + printer + lemezek 60.000,- Ft-ért. C64 + magnó + cartridge 18.000,- Ft-ért. Atari 2600 Videojáték 3000,- Ft-ért. Alkudni lehet! Tel.: (06-96) 10-591 (**Gyalokay**)

Olcsón eladó C64 + 1541/II floppy drive + magnó + 2 joystick + 30 lemez. **Gubek István**, Budapest, XVI. Cinkota, Cinke u.15. 1164

Eladó C64/II Resettel + 1541/II floppy + magnó + 80 lemez + 15 kazetta + Diskbox (100) + 2 joy + szakirodalom. Esetleg ráfizetéssel Amiga 500-ra cserélem. **Molnár Zsolt**, Pellérd, Rákóczi u.3. 7831. Tel.: 73-333 (Zsolt)

Új vagy használt OC 118N típusú floppy-t keresek megvételre. Ugyanitt C64-es bővítő kártyák eladók: FASTLOAD DATASEET FINAL II. turbók, másolók, valamint játékok kazettán és lemezen. **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531, vagy a (06-46) 84-454 telefonon.

Eladó C64/II, 1541/II, magnó, 103 lemez szuper programokkal, 20 db. 15 perces, 10 db. 60 perces kazetta, joy-ok, 32K Cartridge.Irányár: 31.000,- Ft. **Ménkű Norbert**, Budapest, XVIII. Zrínyi 1. 1188

Eladó megkímélt C128 + 1571 floppy + 60 db. lemez + 2 db. joy. Árajánlatot a következő címre kérek: **Lévai László**, Püspökladány, Kossuth L.u. 16. 3/2. 4150

Eladó 64/II + 1541/II + magnó + kazetták + mikrokapcsolós joystick + 80 lemez játékokkal + lemeztartó + TURBO MOUSE + gyári GEOS + 1001 sorozat + szakirodalom. **Hódi Sándor**, Pécs, Eszék 23/1. 7632. Tel.: (06-32) 15-741

Eladó fél éves kitűnő állapotban lévő C64 + magnó + 1541/2 + reset + 83 db. 3M-es DD-s lemez programokkal. Irányár: 31.000,- Ft. **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz 9. 9024

Eladó 3 éves, jó állapotban lévő C128 + floppy 1541/2 + 70 tele lemez + joy + egér + könyvek. **Kis Bogdán Zsolt**, Nagypeterd, Kossuth u. 126. 7912. Mindenkinek válaszolok!

Eladó 1,5 éves C64-es számítógép magnóval és 6 tele kazettával. Irányár kb. 13.500,- Ft. Érdeklődni személyesen vagy pedig levélben. **Bredács Richárd**, Miskolc, Bródy Sándor u.38. 3535

Vennék 1541/II-es floppyt, sokszor használtat, de még működőt, alacsony áron. Minden megoldás érdekel. Válaszboríték nem szükséges. **Lehota Zoltán**, Budapest, VII.Damjanich u.33. 1071

C64/II + 1541/II + Fastload eladó. Ár: 32.000,- Ft. Ugyanitt 230 db. lemez 90-91-es játékokkal. Ár: 20.000,- Ft. **Barath Zoltán**, Törökbálint, Ifjúság út 1. 2045

Eladó! 1530-as Datasette + 15 kazetta kb. 400 programmal és 15 utántöltős programmal. Ár: 3500,- Ft. **Mátrai László**, Budakeszi, Arany János u.11. 2092

Eladó C64 + 1541/II-es floppy + 50 lemez + joystick + 120 db-os lemeztartó doboz + szakirodalom. Ára: 32.000,- Ft. **Losits Róbert**, Érd, Edit út 1/A. 2.em.6. 2030

Amiga

Amiga 2000 teljes konfiguráció: Alapgép (1 MB, 1 floppy) - 62.950,- ; 3,5" floppy (második) - 9.900,- ; XT-kártya+5,25" floppy - 9.900,- ; 47MB HD + 2 MB FastRAM - 49.950,- ; Monitor - 19.900,- ; 100 Disk + Box - 4.900,- csak együtt eladó. Érdeklődni este 8 után a Bp-i 187-0877 telefonszámon (**Tóth**)

Amiga 500-ra programokat cserélek. **Kalmár Róbert**, Szeged, Barátság út 21. 6791. Tel.: (06-62) 61-127

Amiga programcsere. Listát kérek és küldök! **Tóth László**, Nagykanizsa, Irtás u.1. III/6. 8800

Eladó AMIGA 500, 512 Kbyte-os bővítő, 3.5"-os meghajtó, 3.5"-os lemezek, joystick-ek, szakirodalom, egyéb tartozékok együtt vagy külön is. Ár megegyezés szerint. Vennék IBM/AT 286-os gépet, esetleg az AMIGA 500 alapgépet elcserélném. **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P.u.37. 6000

Amigához magyar nyelvű gépi kódú PROGRAMOZÁSI szakkönyv eladó! Ifj. Fieszl László, Budapest, III. Jós u. 4. 1039. Tel.: 187-3844

Originál Amiga 500 + egérrel, szakkönyvekkel, garanciával 50.000,- Ft. 512 Kbyte bővítő is eladó. 5.25"-os floppy Amigához 15.000,- Ft + 3,5"-os floppy-k 1000 Ft/doboz, 5,25"-os floppyk 1200,- Ft/doboz eladó. A gépet kézről-kézre adom el, nem postán keresztül. **Balázs Jeromos**, Budapest, IV. Virág u. 19. 8.emelet/50. ajtó. Tel.: 189-9620 (délután 16 órától)

Amiga Action Replay MkII. 7500,- Ft-ért, Amiga Action V1.0 5000,- Ft-ért eladó (doboz nélkül). Cím: DERKO, Budapest, Pf. 701/679, 1399

3,5" lemez eladó. 100 db-nál: 49,- Ft/db., 50 db-nál: 55,- Ft/db., 10 db-nál: 59,- Ft/db. Játékkal Amigához: +15,- Ft/lemez. Utánvétellel is (2-3 napos várakozási idővel)! Roskó Balázs, Budapest, III. Vízimolnár u.20. I/2. 1031. Tel.: 1-606-661

Huhu-huhu! Amiga programok cseréje! Küldj listát, meg ilyesmit! Keresem a Lotus II-t. Cím: Cat (**Vadon Zoltán**), Budapest, XI. Törcsvár u.28. 1112. Tel.: 1669-539

Eladó egy 8,5 hónapos Amiga 500-as 1 MB-ra bővítve + TV modulátor + 40 db. lemez játékokkal + egér + joy + könyvek + folyóiratok (576,CoV). Árajánlat levélben. **Francsics Gábor**, Kőszeg, Csőgör Jenő út 34. 9730. Tel.: (06-94) 60-229 (17-18 óra között)

Amigához eladó PHILIPS 8833 típusú RGB monitor, 3 hónap garanciával. **Hertel Gábor**, Sződ, Dózsa György út 44. 2134

Amiga 500-ra cserélném, vagy eladnám az 1 éves SIMSON 551B négy sebességes segédmotorkerékpáromat. Cserénél fizetnék is! Címem: **Kállai Tamás** (GODZILLA), Debrecen-Józsa, Mező Imre utca 2. 4225

AMIGÁSOK FIGYELEM! Eladó, teljesen új PROFEX DL 1015 típusú külső drive. **Benkő István**, Budapest VIII. Köztársaság tér 23. 1081. Tel.: 1136-429 (munkahelyi)

Eladó Amiga 500 + A502 mem.bővítő (óra, kapcsoló) + RF modulátor (42.000,-); külső, 5,25"-os drive (80/40 sáv kapcsoló) 10.000,- ért, használt 3,5"-os lemezek programokkal. Tel.: 135-1037 (az esti órákban)

Hé Amigások! Svrgősen keresek Amiga mouse burkolatot. Ha valakinek van és rendelkezésemre tudná bocsájtani, attól az általa megadott áron megvásárolnám. Ismétlem: SÜRGŐS! **Ádám Sándor**, Szolnok, Krúdy Gyula út 114. 5008

Amigára Action Replay Mk1 eladó 8000,- Ft-ért. **Bako Tamás**, Budapest, Pf.: 88. 1683

Keresem a Monkey Island angol nyelvű változatát Amigára. Fizetnék is érte! **Marton Gábor**, Boglárlelle, Sallai u. 31. 8638. Tel,.: (06-85) 50-584

Olcsón eladó Amiga 500 + RAM bővítő + Philips sztereo RGB monitor + 100 lemez külön-külön is, és egy 61 cm-es mono TV. PC/AT cserére érdekel. **Radics Béla**, Deszk, Felszabadulás 30. 6772. Tel.: (06-62) 71-235

Keresek Amiga-s cserepartnert. Az alábbi programok érdekelnek: Fighter Bomber, Larry 3-x, és minden "izgi" prg. (Lsd. Playboy pictures) Képek is érdekelnek! **Hollósy Tibor** (CAAR-SOFT), Szombathely, Rohonci u.44. 9700. Tel.: (06-94) 17-127

Action Replay, Kickstart 2.0, teletext decoder, 512k bővítő, Syncro Express/ Cyclone adapter és még sok más Amiga kiegészítő eladó. Érdeklődj a 129-5955 telefonszámon, **Kiss Tamás**nál (Bp.)

Plusi és társai

Plus/4-es programokat cserélek kazettán. Listát feltétlenül küldj! Megvan: Transworld, Total Eclipse 2, 3D Pool, Tetris, Master Golf... Keresem: Battery, Dynamix, Rockmania, Giana Sisters, The Jet... **Cseri Attila**, Szada, Székely Bertalan út 96. 2111

Keresem Plus/4-re a Bard's Tale 1-3, Borrowed Times, Tass Times, Új Vadnyugat 1-3, Elite, Test Drive 1-3, mindenfajta Ratkai prg-ot, és szimulációkat csak kazettán. **Baktai István**, Mezőkövesd, Tanácsköztársaság út 177. 3400

C16-os programokat cserélek. Cserealap: 500 program. Elcserélném: C16-osom + magnóm + 2 joystickom + 22 kazettám Plus/4-es alapgépre. Kuliga Gábor, Szarvas, Szabadság 76/B. II/5. 5540

Eladó Plus/4 + 1541/II floppy + magnó + 2 mikrokapcsolós joy illesztővel + MPS-803 nyomtató + Octasoft V7.0 Basic Cartridge + 23 kazetta és 30 lemez programokkal + 15 könyv + újságok. Árajánlatot kérek. Ugyanitt programcsere Plus/4-en. **Sarossy István**, Szerencs, Bethlen G.u.15. 3900

Plus/4-re programcsere kazettán és lemezen. 700 programból lehet válogatni. **Novák Péter**, XIII. Budapest, XIII.Kresz Géza u. 21. 1132

Plus/4-es programokat cserélek. Cserealapom 150 db. program. Diskem is van. **Rádi Ferenc** (kolibrisoft), Budapest, XX.Ruca u.2. 1208

Eladó Commodore Plus/4, magnó, botkormány, programok. Irányár: 12.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Papp Gábor**, Budapest, V.Dorottya u.3. II/3. Tel.: 1-184-138

Nagyon jó állapotban lévő, megkímélt C Plus/4-es + magnó + több mint 200 program + joystickok + fordítók + szakirodalom (100+4 2,3) sürgősen eladók! Ár: 13.000,- Ft. **Farkas Henrik**, Aldebrő, Arany J.út 58. 3553. Tel.: Aldebrő 98.

Eladó belső bővítésű 64K-s C16-os, magnó, 12 kazetta, 300 prg., ha kell még Junoszty, joy és szakirodalmak. Irányár: 18.000,- Ft. **Skrlyik József**, Hatvan, Horváth M.22. 3000

Eladó C Plus/4 + C 1551 drive + magnó + 50 kazetta + 70 lemez több száz programmal + 3 joystick + 20 szakkönyv. **Somlai Gábor**, Kecskemét, Széchenyi krt. 46. 6000. Tel.: (06-76) 23-630

Eladó egy C Plus/4 + magnó + programok + játékleírások + programozó könyvek. Mindez csak 11.000,- Ft vagy C64-re cserélném ráfizetéssel. **Balogh Zoltán**, Budapest, XV.Erdőkerülő 2. III/12. 1157

Eladó 64K-ra bővített C16 + magnó + joystick + floppy + kb. 2000 db. prg. (37 kazetta, 29 lemez) + bő szakirodalom. **Makula Tibor**, Orosháza, Bajnok u. 13/A. 5900

Eladó C Plus/4-re bővített C16-os + magnó + 200 program + könyvek. Irányár: 15.000,- Ft. **Vida Gábor**, Jászalsószentgyörgy, Fő út 96. 5054

IBM PC

IBM PC/XT játékprogramokat cserélek, 360-as meghajtóra. **Koleszár Gábor**, Kazincbarcika, Mikszáth út 8. 5/3. 3700

Programokat cserélnék IBM PC-n. Listát kérek és küldök! **Tóth László**, Nagykanizsa, Irtás u.1. III/6. 8800

IBM PC XT/AT felhasználói és játékprogramokat cserélek nagy választékban. Telefon: 1-837-779 (**Kelemen László**)

Schneider XT eladó! Dupla drive, mono CGA monitor, egér stb.: 26.900,-Ft. Ez márkás gép, sokkal jobb a taiwaniaknál! Azonkívül kapható ST-225 **Harddisk** (új, 12.900,- Ft), és CASPER színes CGA monitor kártyával 16.900,- Ft-ért. Bővebb info: **Baki Ádám**, Budapest, IX. Üllői út 179. 1091. Tel.: 1771-951

IBM PC programokat cserélek. **Láng Attila D.**, Budapest, III. Gyűrű u. 28. II/6. 1039

IBM XT/AT! Keresek olyan programot vagy gépet, amivel hangot vagy képet lehet digitalizálni. Ezenkívül programcsere. **Szigethy Ferenc-Weidinger Tamás**, Budapest, XI. Putnok u. 7. 1116

Programcsere IBM-en. Megvan: Az összes Sierra játék! Centurion, Blue Max, Monkey Island stb. Keresem a Tetris-t (régit). Ingyen másolok! Válaszborítékot kérek!!! Lemezt adok. **Vámos Tamás & Vitya**, Budapest, XI.Fehérvári út 107/a. III/11.ajtó, 1119

Egyéb

Hééé! 64-esek! Keresem a CoV 1 és a 2. számát megvételre, vagy cserére. CSAK OLVASHATÓ LEGYEN! Ja, keresem a King's Bounty-t is! **Nagy Gábor**, Alsózsolca, Hunyadi u.7. 3571

Keresek ENTERPRISE-ra autós szimulátorokat, stratégiai játékokat, magyar nyelvű kalandjátékokat. Árajánlattal. **Rohály Róbert**, Budapest, XIX.Bem u.29. I/4. 1193

Spectrum 48K-ra keresem az alábbi programokat cserére: North & South, Nato Assault, Golden Axe, Sim City, Supercars, New York Warrior, E-Swat, The Colditz Story. **Buru Gábor**, Hatvan, Szent Mihály út 7. I/4. 3000

Szívesen megszabadulnék CASIO SA-20-as szintimtől, vagy floppy-ba beszámítom. **Bálint Zoltán**, Nyíregyháza, Őszőlő út 99. 9/52. 4400

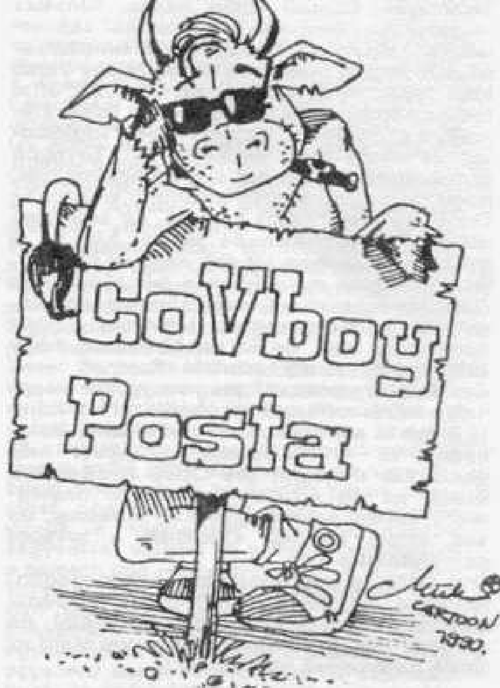
Spectrum 48K 140 db. játékprogrammal, szakirodalommal, KEMPSTON interface-szel sürgősen eladó! Érdeklődni: **Csányi Tamás**, Albertirsa, Vasút út 19. 2730

Elcserélném vagy eladnám ENTERPRISE 128 + Spectrum Emulátor-t 15.000,- Ft áron, vagy C64-re cserélem. **Kovacsik Tibor**, Budapest, XIV. Újváros park 4-5. IX/233. 1144 (17 óra után)

Eladó néhány jó állapotban lévő szakkönyv C64-hez, Spectrumhoz (de Enterprise-hoz, Plus/4-hez, C128-hoz is hasznosak), olcsón! Válaszboríték ellenében részletes tájékoztatót küldök (mit-mennyiért-hogyan stb.) **Molnár Gergely**, Pápa, Huszár ltp. 32.ép.6.lh. II/6. 8500

Helló! Az összes Speccy nem múlt ki! Programcsere (48K). Alap a Jetpac-tól a Heroes of the Lance-ig. Listát küldj! Ja, monochrome monitort keresek nagyon olcsón! **Bertalan György**, Budapest, XI. Budafoki út 15. 1111

Nagyon szép jó napot kívánok mindenkinek! Remélem a megszólításommal senkit sem sikerült vérig sértenem és senki nem fog becsületsértésért beperelni. (De ha igen, az se baj! Boldog november 7-ét kívánok neki is...) Mint a későbbi levelekből is kiderül, egy teljesen új területtel bővítettem működési területem: a múltkoriban alkalmam volt belepillantani a CoV (meg az anyacég) "hivatalos" levelezésébe és teljesen virágos hangulatban kerültem ki belőle: a páratlan számú levelekben a CoV-ot akarja beperelni valaki, a párosokban pedig a CoV akar beperelni valakit. Minden századik levél extra bonus a pálya teljesítéséért: az számla és valaki hajlandó fizetni. Mulatságos. Egyébként ez a "perelősdi" valami teljesen új divathóbort, ami kezd elhatalmasodni az embereken. Téged még senki nem perelt be? Óh, hát akkor még nem tudod, mi az igazi high-life! (Ha hiányérzeted támadna, akkor csak nyugodtan írj és majd én beperellek valamiért — majd kitalálunk valamit!) Mielőtt valaki beperelne a hosszadalmas bevezető miatt, gyorsan elkezdem az e havi levelezést:



Előzetes

Kezdésnek egy újítás következik: most elhagyom a szokásos párbeszédes formulát és csak egy sima választ fogok küldeni, úgy 4-500 embernek. Az említett levélírók szeptember és október folyamán érkezett levele ugyanis mind ugyanazzal a témával foglalkozott: milyen alapon merészeltem benyomulni a tömegkommunikáció egy újabb területére?! Ha valaki nem tudná, hogy miról beszélek: akik szeptember valamelyik estéjén a Magyar Televízió adásán ásítoztak, tanúi lehettek annak a világtörténelmi eseménynek, amikor egy új csillag robbant be üstökösként a filmvilág területére. (Rólam van szó.) Akiknek nem volt szerencséjük megtekinteni ezt az ominózus műsort, azoknak is kár az öngyilkosság gondolatával foglalkozniuk: legközelebb megtekinthetnek a 'Csupasz pisztoly' 3 3/4-ik részében. Khm. Szó se róla, elég megrázó esemény volt. Engem a levelek ráztak meg, a levélírókat meg az, hogy mit sem sejtve üldögélnek a tv képernyője előtt, aztán egyszer csak feltűnik valami sötét figura, akinek a neve ugyan valahogy ismerősnek tűnik nekik, de egyrészt: mintha utoljára nem így látták volna leírva; másrészt: miket fecseg ez itt összevissza?!; harmadrészt: egyáltalán hogy kerül ez ide — a 'Kék fény' csak később lesz... Hál'istennek én megmenekültem attól, hogy "magamat" lássam, mert nem nézek tv-t — az árt az egészségnek. Attól függetlenül maximálisan megértek mindenkit, aki felháborodásában pennát ragadott, hogy kérdőre vonjon a saját, egyéni stílusában. Volt ugyebár a kétségbeesett ("Hát már ilyen idők jönnek?!), a cinikus ("Még mindig jobb, mint a Híradó..."), az objektív ("Nem is csodálom, hogy csődbe megy a TV..."), a jópofi ("Csak pár évvel lehetsz fiatalabb nálam..."), a kis közvetlen ("Olyan ronda vagy, hogy még a képedet sem mered megmutatni?!"), az adóellenőr ("Mennyit fizettek neked?"), meg még sorolhatnám — de minek?! A kérdések végeláthatatlan sorára úgysem tudnék a levelezésben válaszolni, tehát sokkal jobb dolgot találtam ki: azt fogom leírni, hogy egyáltalán hogyan kerültem én oda és milyen rendkívül jól éreztem én magam ott. Ez már megtörtént, de mivel — stílusosan — filmszerűen próbáltam felvillantani a történéseket, egy kicsit túl hosszúra sikeredett és a mostani levelezésbe már nem tudtam belapátolni. A következő számban viszont úgyis maxi méretű "Tehenes rovat" dukál a nagyérdeműnek, tehát ott már nem fogtok megmenekülni az "Isten születik avagy hogy is lehetek én ilyen szép" c. forgatókönyvemtől. Addig is jelzem, hogy az autogramjaim névértékét 17.453 Ft-ra emeltem, amit még véletlenül sem a COM-Ware Kft számlájára kell majd befizetni az igénylőknek. (De konvertibilis is: 43 Mickey Rourke-, 116 Kim Basinger-, 752 Leslie Nielsen- és 1 Donald kacsa-autogramot ér 1 CoVboy.)

Terminator 2 (Judgement Day)

COM-WARE Kft. címére
Budapest 1112
XI.Irinyi J.u.30. (**Na most akkor felhívnám a figyelmet arra, hogy ez nem postai cím, hanem a bankszámlánk címe. Az ide történő levelezést mellőzzük, mert az OTP-ben már mindenki rendkívül ideges, hogy egy pénzintézeten keresztül levelezgetünk. A COM-Ware Kft., a CoV és az én címem: Budapest, Pf. 363, 1519, jó? — CoVboy**)
1991. júl. 2-án a COM-WARE Kft által előre nyomott postai feladóvevényen befizettem 249,- Ft-ot, amiért Önök 1 db Commodore évkönyv címemre küldését vállalták. Azóta több, mint 3 hónap telt el, de a könyv nem érkezett meg. Kérem, hogy postafordultával azonnal pótolják mulasztásukat. Amennyiben két héten belül ez nem történik meg, egyrészt a sajtó nyilvánosságára hozom megbízhatatlanságukat, másrészt bírói úton fogom behajtani tartozásukat. (**Az igen érdekes lenne, ha a Pesti Központi Kerületi Bíróság 1 db zárt intézetben eltöltött CoV Évkönyv elkészítésére ítélne bennünket... — CoVboy**) Ezt nem az összeg nagysága, hanem eljárásuk módja miatt teszem. — jóindulatú hiszékeny emberektől pénzt csalnak ki minden ellenszolgáltatás nélkül. Várom küldeményüket: KOVÁCS ANDRÁS, Budapest
CoVboy: Tisztelt Ön! A levél ugyan aktualitását vesztette, mire itt megjelenik, mert addigra már rég megkapta az Évkönyvét. Ellenben szeretném felhívni a figyelmét az "előfizetés" szó jelentésére. Mivel az előbbiekből kiviláglott, hogy a CoV alapvetően csalókból áll, én most nem kezdem magyarázgatni — inkább ajánlom az Értelmező Szótár hasonló szócikkelyének tanulmányozását. Remélem, jövőre is az előfizetőink sorában köszönthetjük és már januárban beperel bennünket azért, hogy még mindig nem küldtük el Önnek a '92-ben megjelenő összes számunkat. Várjuk tisztelt keresetlevelét!

A kis ügyesek

(Alig) Tisztelt Szerkesztőség!
Hálás köszönet, hogy terjesztik az általunk készített játékprogramot, a "Két nap Négy Órát". Csakhogy mi ezt nem kértük. Ebből következik, hogy Önök nem rendelkeznek semmilyen általunk aláírt írásos, pecsétes engedéllyel a program terjesztésével kapcsolatban. Ennek következményeképpen jogtalan programterjesztés és haszonszerzés címén jópárezer forint kártérítésre tartunk igényt, melyet az Önök zsebéből áll szándékunkban kiszedni, akár békés, akár bírósági úton. (Az Önök érdekében) várjuk mielőbbi válaszukat: Tisztelettel az Alice Software Studio tagjai, azaz TARNÓCZKY TAMÁS és PAAL TAMÁS, Nagykanizsa
U.i.: Ez csúnya dolog volt uraim!
CoVboy: Először azt hittem, hogy megint szórakozik valaki, de aztán az egyik haverom azzal nyaggatott, hogy olvassam el a Computer Mániába írt cikkeit (mivel ismerem őt, erről az élvezetről természetesen lemondtam) és ott megpillantottam ennek a programnak a hirdetését. Óh, hiszen ezek komolyan gondolták! Mindegy én szívesen levelezek ilyen mulatságos hangnemben is. Khm:
Tisztelt ASS! (Ugye nem baj, hogy rövidítettem a nevüket?) Örömmel vettük akármikor kelt levelüket és örömmel látjuk, hogy haszonnal forgatják kiadványunkat. Az Önök által alkalmazott módszert ugyanis az előző számunk 'Software Busy Ness' c. cikkében már közöltük. Igaz ugyan, hogy arra senki nem számított, hogy ezt pont velünk akarja majd valaki eljátszani, de végül is mindenképpen elismerésre méltó, hogy megpróbálják gyakorlati síkra terelni azt, amiről mi elméletben beszéltünk. Sajnálatos mulasztás, hogy ott nem adtunk részletes útmutatót a módszer alkalmazását illetően. Ezt most szeretném bepótolni és néhány gyakorlati tanáccsal segíteni az Önök igen ígéretesnek ígérkező pályáját a pénzcsinálás gépezetében:
1. Legközelebb ha ún. "hivatalos" levelet akarnak írni, akkor például írjanak rá dátumot is, mert perlekedéshez esetleg szükséges lesz. Teszem azt, a bíróságon én állíthatom azt, hogy természetesen eleget óhajtok tenni követelésüknek, de a levelet csak tegnap kaptam meg, nemde?! (A tekintetes bíróság esetleg olyan "atyaian" fog nézni Önökre...)
2. Ilyen kedves kis tartalmú levélkékből sohase küldjenek eredetit, mindig csak fénymásolatot. Ez egyrészt pszichikailag is terhelő hatással van a címzettre, másrészt Önöknek is a birtokában marad egy példány nagybecsű irományukból. Teszem azt, a bíróságon én állíthatom azt, hogy nem kaptam semmiféle levelet Önöktől, nemde?! (A tekintetes bíróság esetleg olyan "atyaian" fog nézni Önökre...)
3. Ilyen levélkéket esetleg nem ártana ajánlottan feladni. Teszem azt, a bíróságon azt is mondhatnám, hogy én nem kaptam Önöktől semmiféle levelet, nemde?! (A tekintetes bíróság esetleg olyan "atyaian" fog nézni Önökre...)
Ezek után a nüansznyi apróságok után esetleg rá is térhetünk a levelük tartalmára. Rövid körkérdés után kiderült, hogy itt a HQ-n még senkinek nem volt szerencséje az Önök művéhez, ami mondjuk apró akadályt gördít a terjesztés útjába. (Persze a CoV HQ-t ismerve, nem tartom kizártnak, hogy valamelyik szekrényünkben egy titkosügynök működik, aki az idesereglő embereknek észrevétlenül az Önök nagybecsű alkotását árulja.) Amennyiben valamelyik hirdetésben volt szerencséjük felfedezni nagybecsű alkotásuk nevét, akkor esetleg emlékeztetjük Önöket arra az egyszerű tényre, amit már több alkalommal említettünk volt: "A hirdetésben közölt információkkal kapcsolatban felelősséget nem vállalunk..." Ha ugyanis, teszem azt, az Autó Extrában valaki egy VW-t kínál eladásra és az a VW mondjuk lopott, akkor nem vagyok benne biztos, hogy az Autó Extra szerkesztőit terheli a felelősség. (Persze lehet, hogy rosszul tudom...) Mindenesetre 'biztos, ami biztos'-alapon velünk együtt pereljék be a 3M-et, a Disky-t és a 'Noname' céget is, mert lehet, hogy az általuk gyártott adathordozón lopják az Önök nagyszerű alkotását. (Hátha tőlük is pénz áll a házhoz...) Szeretném tudomásukra hozni azt is, hogy megdőlt azon álli-

tásuk, miszerint "Önök nem rendelkeznek semmilyen általunk aláírt írásos, pecsétes engedéllyel a program terjesztésével kapcsolatban". Hogy az ördögbe ne rendelkeznénk?! Éppen most helyeztem el egy vajas kiflit rajta, tehát fennállnak az Önök által támasztott igények: ezt a levelet Önök aláírták, a programjuk terjesztésével foglalkozik és most már pecsétes is! Továbbá érdekesnek tartom azt a megfogalmazást, hogy "jópárezer forintot kívánunk kihúzni az Önök zsebéből". **Szó se róla, ez egy igen dicséretes próbálkozás lenne, bár az a gyanúm, hogy nem túl sok eséllyel kecsegtet. Én ugyan nem értek a pénzügyekhez (ijedt kis mókusként vergődöm a pénz világában) és nem nagyon ismerem a CoV pénzügyeit sem, de én azt hallottam, hogy akinek jár, annak errefelé fizetnek — a derék "húzgálóknak" meg nagyokat csapnak a kezére. Persze, próbálkozni azt lehet (a kutya is azt szokott) — hátha siker koronázza az erőfeszítéseket!... Mivel már unom ezt a dolgot (és Önök elfelejtettek fizetni az én értékes tanácsadó munkámért), zárom saját nagybecsű soraimat, de sok sikert kívánok Önöknek a további pályafutásukhoz!**
(Ha Önök is úgy gondolják, akkor magánlevélben esetleg kézzelfoghatóbb pénzszerzési ötletekkel is tudok szolgálni, de az némi anyagi befektetést igényel majd az Önök nagybecsű stúdiójától...)

Kuvik

Hát idefigyelj CoVboy! (Ez a levél elég zaklatott idegállapotban íródott, ezt kéretik figyelembe venni!) Ezt a levelet nem fogod kitenni az ablakba (a levelezési rovatba?), mert most kapsz a pofádra (szép kifejezés). Az előzmények:
Már kaptál tőlem 3, azaz három levelet. Azt, hogy az elsőre nem válaszoltál, még elfogadom, nem nagyon lett volna mire. De a másodikra és a harmadikra BUNKÓSÁG volt nem válaszolni. Azt hiszed, hogy olyan könnyű 6, azaz hat oldalnyi (!) tökös-mákos anyagot összehoznom. A huszonvalahány örökélet POKE sem volt kevés (időben sem). (**Elnézést. Lehet, hogy még a többieknél van gépelésre. Sorry, tényleg nagyon szégyellem magam! — CoVboy**) Nem vagytok normálisak, hogy emelitek a CoV árát. Már EZZEL az árral is nehezen adta el magát. Ugyanis szerintem már 59,- Ft-ért is kéne valamit nyújtani. Egy újság, amit ócska papírra nyomnak, fekete-fehérben, olyan információkat kéne, hogy hordozzon, amik eladhatóvá teszik. Egyébként 70-80 Ft áron én inkább veszek C-mániát vagy egy 576 kbyte-ot. Súlyos hibát követtetek el már akkor, amikor a programozástechnikát megszüntettétek. Most nem kezdem el magyarázni, hogy nincs olyan újság, ami C64 programozástechnikával foglalkozik Magyarországon, és hogy minden 100. C64 tulajdonosból jó ha 1 tud középfokon (!) programozni. Egyébként az olyan hosszú leírásokon, mint a Secret of the... én nem jól szórakozom, hanem ideges leszek, de erről már írtam az előző levelemben. Még az évkönyvre kíváncsi vagyok, bár rossz előérzeteim vannak. Mindenesetre jövőre nem leszek előfizető. Én nem vagyok egy Hanussen, de a CoV-nak már egy fél éve sincs hátra a megszűnéséig.
Már az sem érdekel, ha erre a levelemre nem válaszolsz! Nincs válaszboríték sem (az előzőben lévőt felhasználhatod, ha nem egy másik idiótára pazaroltad el). Azért a nevemet és a címemet ideírom. Ennyi. WAN THE KING, alias DÉRI GÁBOR, Budapest
CoVboy: A levelet tényleg nem tettem ki az ablakba (majd bolond leszek kinyitni ebben a hidegben!), inkább betettem ide. Ha jól emlékszem, eddig sem feltétlenül a lickelő leveleket részesítettem előnyben (nem tudok mit válaszolni rájuk). Sok mindent persze nem tudok hozzátenni ahhoz a jövőképhez, amit lefestettél előttünk. Az ugyan igaz, hogy jövőre emelni akarjuk a CoV árát, de én úgy tudom, hogy nem 70-80 Ft-ra, csak 65-68-ra. Mindegy, én egyetértek veled abban, hogy inkább 70-80 Ft-ért 576-ot veszel vagy CM-t, mert azokban lényegesebben több cikk foglalkozik a 64-es programozásának rejtélyeivel. Az is lehet, hogy a CoV-nak már csak fél éve van hátra. Engem nem érdekel, nekem már megvan a biztos helyem: múltkor vettem egy újságot és mire elolvastam, már tudtam, hogy pályát tévesztettem — megyek inkább magyar politikusnak. Úgy látom, ezen a területen állandó szükség van olyan figurákra, akik folyamatosan hülyeségeket beszélnek össze-vissza. Ezt én is tudom és jobban is fizetnik, mint az újságosdit. Persze az is lehet, hogy mégsem megy csődbe a CoV és akkor én is maradhatok CoVboy. (Közben rájöttem, hogy ez jobb: egész más az, amikor nem az emberen röhögnek, hanem csak azon, amiket mond.) Jó, akkor találkozunk fél év múlva.
(Az ördögbe! Hát majdnem elfelejtettem: az Évkönyvben van programozástechnika, tehát küldök egy előfizetési csekket! Ugye milyen jó, hogy eszembe jutott?!)

Cool levél

(Ezt a levelet ugyan nem én kaptam, hanem a COM-Ware Kft., de én azért beteszem ide, mert az én szép rovatomban néha nagyon okos emberek is felbukkannak. A dolog háttere az, hogy jónéhány olvasónk érdeklődött, hogy mostanában miért nem lehet a Budafoki úti ÁPISZ-ban CoV-okat kapni. Ez a bolt egyébként a második legjobb terjesztőnk volt a régebbi számokkal kapcsolatban. Idáig a szokásos ÁPISZ-ságokon kívül kurrens számítástechnikai cikkeket árultak (leszámítva a CoV-ot, azzal csak ijesztgették a vásárlókat), ott például 4 évvel ezelőtt is lehetett festékszalagot kapni FX-1000-hez. 1.75 nagyobbik fele tehát felkerekedett, hogy utánanézzen a dolgoknak. A tetthelyen teljesen új arcok fogadták, akik közölték vele, hogy itt kérem átszervezések történtek, számítástechnikai cikkeket ezentúl nem árulunk, maguk meg majd kapnak egy hivatalos levelet a főnökeinktől, amelyben majd azok "állást foglalnak". Meg is jött:)

ÁPISZ Rt.
Bp.
Marketing O.

Tisztelt ügyvezető igazgató!
A számítástechnikai szaküzletünk (Bp. XI. Budafoki út 7.sz.) profilját — piaci igényekhez igazodva — részben szűkítettük, részben bővítettük.
A szakirodalom választékot szűkíteni kívánjuk, ezért nem vásároljuk Önöktől kiadványaikat.
Kérjük fentiek szíves tudomásulvételét!
CoVboy: Ennyi. Aláírás semmi. Nice. Mivel én leltem rá a levélre és normális ember nem volt a közelemben, úgy gondoltam, lefokozom magam titkárnővé: felhívom őket telefonon és olyan kérdéseket teszek fel, hogy "miért nem?", "ki a jóég írta ezt a levelet?", meg hasonlók. Egy ügyintéző vette fel a telefont. Rögtön tudta, hogy miről van szó, mert ő írta a levelet. Rendkívül hosszas szabadkozásba kezdett arról, hogy így kaptuk meg a levelet, az ő hibája és igazán ne haragudjunk, blabla, küldjük vissza a levelet és akkor majd aláírják. Jó, majd visszaküldjük, de nekem, nem az a problémám, hogy nincs aláírva, hanem az, hogy miért nem akarnak CoV-okat árulni? A kedves hölgy erre sajnos nem tudott semmit sem mondani. Jó, mondtam, akkor adja szépen ide nekem a főnökét és akkor majd én megcsevegem vele. Mire a hölgy:
— Jaj, hát ezt igazán ne kérje tőlem, mert engem nagyon le fog tolni, ha megtudja, hogy olyan levél ment ki, amit ő nem látott...
— MICSODAAAA?! Nem is látta ezt a levelet? Hát akkor ki a jóég írta ezt?!
— Hát én.
— Igen? És ki mondta magának, hogy írjon levelet?
— Jaj, hát nekem ez igazán kellemetlen, mert semmilyen levél nem mehet ki addig, amíg a főnök alá nem írja, de hát véletlen melléfogás történt...



— Hát ez valóban nagyszerű: ön ír nekünk egy hivatalos levelet az ÁPISZ nevében olyan dologgal kapcsolatban, amiről fogalma sincsen; a főnöke nem is látta ezt a levelet, tehát neki meg arról nincsen fogalma, hogy kinek és miket irogatnak az ügyintézői... Rendben van, hölgyem. Küldöm a levelüket, de lehet, hogy portózva. Majd írják alá...

Így tehát két dologra is sikerült rájönnöm:

1. Az ÁPISZ Marketing Osztályán zseniális koncepciót dolgoztak ki: úgy bővítik a boltjaik választékát, hogy szűkítik a boltjaik választékát. A számítástechnika manapság teljesen elvetélt üzletág, tehát felesleges is foglalkozni vele! Az embereknek olyan dolgokra van szükségük, amit Budapesten a Budafoki úti ÁPISZ kivételével egyszerűen lehetetlen beszerezni: radírra, ceruzára és füzetekre. Továbbá ezekre a holmikra jó nagy haszonkulcsot lehet rátenni, tehát sokkal több pénzt lehet vele keresni, mint mondjuk néhány IBM PC vagy fax eladásával. A legközelebbi CoV-közgyűlésen, amit itt a sarkon szoktunk tartani, feltétlenül felvetem a többieknek, hogy nekünk is szükségünk van egy Marketing Osztályra. Az feltétlenül kell, mert a dolgok egyszerűen nem mehetnek tovább átgondolt üzleti stratégia nélkül!

2. A Budafoki úti ÁPISZ-ban valószínűleg azért nem lehet ezentúl CoV-okat kapni (meg semmilyen számítástechnikai cuccot), mert van jó sok ügyintézőjük, akik intézik az ügyeket. Tök jó hely ez a Magyarország...

Sweet, little sixteen

Hi CoVboy!

Hogy vagy? Remélem eddig jól voltál, de most furdaljon a lelkiismeret!!! Már kb. másfél hónapja írtam neked, küldtem egy borítékot is to answer with a bélyeg, and you didn't answer! Egyébként a nevem Vyca, de az előző levelet úgy írtam alá, hogy Kiss Éva (sajnos, ez a rendes nevem). (**Miért, most mi a gond ezzel a névvel?! Ja, hát most látom: hiszen ez egy női név! — CoVboy**) Most direkt ilyen szép papírra írtam (ráfestettem egy konstruktivista alkotást (a konstruktivizmus az avantgárd egyik ága (csak azért írtam ide, hogy ne kelljen lexikonokat böngészned órákon át, s ne kelljen esetleg illuminált állapotban ezen töprengened.))) A CoV-ot csak dicsérni tudom, és a CoVboy postát szeretem legjobban. (De azért el ne bízd magad!) Lenne egy pár kérdésem. Először a 64-esemmel kapcsolatban. 1. Az Időrégészben, abban a verzióban, ami nekem van, a pap nem akar áldást adni, pedig odáig mindent összeszedtem, amit kell. Mit csináljak vele? 2. A diszkeken egy idő után mindig 27-es hiba van. Mi lehet az oka? Más téma: Van egy pár privát kérdésem is. Ha már amúgy is válaszolsz...... Kicsit fura kérdések lesznek egy 16 éves lánytól, de én sokban más vagyok, mint az átlag. (Ez az utóbbi mondat jó "magyaros" lett.)

Első kérdésem: Mi a kedvenc italod (az enyém a Martini), persze a sörön kívül?

Második kérdésem: Milyen zenét szeretsz? (Én a DOORS-ot, a PUF-ot, és a blues-t)

3. kérdésem: Dohányzol-e? (Ez csak azért érdekel, mert kíváncsi vagyok, hogy egy CoVboy mennyire züllött?) (**Rendkívül! — CoVboy**)

De ezekre egyáltalán nem muszáj válaszolnod, ha nem akarsz. Csak kíváncsi vagyok rád, mert a CoV-ból elég rendesnek és az átlagnál "normálisabbnak" ismertelek meg. (**Oh! Úgy látom, akkor te is csak a nyomdahibákat olvastad... — CoVboy**) Ezt azért tettem idézőjelbe, mert nekem más a normális, mint az emberek többségének. A legtöbb haveromról azt mondják, hogy van valami "beütése". Pedig tényleg aranyosak, csak mások, mint a többség, és mernek egyéniségek lenni. Úgy látom, Te is ilyen vagy, ezért jó lenne, ha válaszolnál. Kérdezhetsz is tőlem akármit, ígérem válaszolni fogok. Bocs, hogy ezen a levélen nem röhögöd halálra magadat, de éjjel 3 van, és most jöttem haza egy koncertről, ezért elég fáradt vagyok a viccelődéshez. Be is fejezem a levelem. Írj!

VYCA

U.i.: Ahogy az előző levelemben kértem, ha tudsz, küldj magadról egy képet!

CoVboy: A női nem képviselői úgyis hiányolták, hogy velük sosem foglalkozunk a levelezésben — hát akkor az emancipáció jegyében íme egy hölgy. A válaszokat megpróbálom témánként csoportosítani:

Időrégész: Igen, ezt az hiszem már kérdezték előtted vagy 40-50-en. Gondolom 1001/3 alapján játszol, ahol valami AD KERESZT PAP nevű parancs szerepel, pedig lehet, hogy célravezetőbb lenne, egy IMÁDKOZIK kitétel.

27-es hiba: Én mondjuk nem nagyon értek a számítógépekhez (bonyolult masinák azok egy ilyen egyszerű léleknek), de azért megpróbálok találgatni, hogy mitől kapsz ilyeneket. Az én nagyim egyszer azt mondta, hogy amikor töltök valamit és a driveom egy "tak-tak-tak-krrrrr" típusú megszólalással tüntet ki, akkor valami ilyesmi történik: boldogan kering a lemez a meghajtóban, közben rajta tehénkedik a fej és vidáman kiabálja a DOS-nak, hogy miket talált. Aztán egy szép napon a DOS eképp beszél magában: "Hm, hát nekem azt mondták itt a láncolásban, hogy még azt a blokkot olvassam be... hol az ördögben van... ahá! ottan vagyon... na ide akkor leteszem a fejet... coooooool! de ügyes vagyok... nicsak, úgy látom, hogy a márkajelzés szerint itt valami blokkfejléc fog következni... aha, van itt valami kontrollszumma, ahol annak kéne állnia, hogy... mi az Isten?! Hát itt nem az áll! Na próbáljuk meg még egy párszor... tak-tak-tak-krrr... Itt valami gubanc van, mert itt nem az van, aminek lennie kéne... szerintem egy jóérzésű DOS fenntartásokkal viseltet egy ilyen blokk tartalma iránt, sőt, inkább be se olvassa... olvasgasson a t. felhasználó — READ ERROR, track, sector" Ha jól emlékszem az én nagyim ezt úgy fogalmazta meg tömörebben, hogy 27-es hibánál rosszul lett kiolvasva a blokk fejlécének ellenőrzőösszege (vagy az érték rossz). Namármost az elképzelhető, hogy valakinek az áldott kezei ezt összekavarták, de magától ez elég ritkán szokott megváltozni. Így tehát ha megkérdeznéd az én nagyimat, akkor azt mondaná neked, hogy ennek nagyon prózai okai lehetnek:

1. Az "egy idő után" kifejezés nálad 4-5 évet jelent. Teendő: dobd ki a lemezt.

2. A lemezeidet egy elektromágnes tetején tárolod. Teendő: vedd le onnan őket.

3. Unalmas perceidben egy körző segítségével sormintákat rajzolsz a lemezfelületre. Teendő: a továbbiakban csak az elektromágnes tetején felejtett lemezeidet díszítsd sormintákkal.

4. Akárcsak én, te is a drive előtt tárolod a hamutartót és az utóbbi fél évben a te drive-od fején is annyi nikotin halmozódott fel, hogy már vakarni lehet róla. Teendő: pucolni kéne a fejet.

Kedvenc ital (a sör után): Természetesen a "Fehér Asszony". Karcsú a teste és édes a csókja, sosem ver át — mi az? A vodka. De sohasem voltam túl válogatós, mindegy, *mi az, csak az alkoholtartalma 5-80%* közé essen. Ennél kisebb %-kal rendelkező folyadékot csak végszükség esetén fogyasztok, nagyobbat pedig soha (legfeljebb inhalálás útján...).

Zene: Én kérlek mindenfajta zenét szeretek, amelyről nem érződik, hogy eladásra gyártották a "Music for the Masses"-mozgalom jegyében. Nekem mindegy, hogy mi az, csak legyen benne valami rock and roll alapra épülő gitár, az sem árt, ha szaxofonokat fújkálnak és ne kelljen kócos négereket néznem közben, akik félrecsapva viselik a sapkájukat, egyetlen hangon zagyválnak valamit és furcsán mutogatnak a kamera felé (az nagyon nem jó...). Chuck Berry például sohasem viselt sapkát és a Bad Manners szaxofonosa sem szokott integetni. A Skanzelizét leszámítva, a PUF egyébként a legjobb magyar zenekar, azon egyszerű oknál fogva, hogy jó számokat írnak, jó szövegeket írnak, tudnak zenélni és legfőképpen: nem ömlik róluk a nyál, mint a tömegkommunikációban propagált magyar együttesek 99%-áról. Ennyit a zenéről.

Dohányzás: Nálam igazán nem egészen pontos az a kifejezés, hogy "dohányzom". Ezt olyan emberre szokták mondani, aki néha rágyújt egy cigire. Namármost: én csak néha hagyom abba a cigarettázást (olyan esetekben, amikor valami más van a számban vagy éppen alszok). Kuckuckuc! Na tessék...

U.i.: Itt valamelyik lap *alján* találsz rólam egy képet, amint éppen életem kockáztatásával harcba vonulok az első számú közellenség ellen, valamint művelődők kedvenc háziállatom társaságában. (Mellesleg erről a két rajzról nekem az a szerény véleményem, hogy a Getton kezd véglegesen elhatalmasodni az örökölt terheltség...)



Örömmel értesítünk mindenkit, hogy az ARTGAME BT szervezésében idén ismét megrendezésre kerül az évek során már hagyományossá vált

Computer Mikulás '91

A rendezvénynek természetesen ismét a Budapesti Műszaki Egyetem Központi Épületének aulája (Budapest, XI. Műegyetem rakpart 3.) ad otthont

1991. december 7-8-án (szombat/vasárnap), mindkét napon 9-től 18 óráig.

(Megközelíthető: a 7-es és az 1-es autóbuszokkal, a 18-as és a 49-es villamosokkal — a Szabadság híd budai hídfőjénél kell leszállni.)

Idén is igyekszünk biztosítani számodra, hogy a karácsony előtti bevásárlások idejére a lehető legváltozatosabb kínálattal álljunk a rendelkezésedre. Ezért a hagyományos számítástechnikai bemutatón kívül jóval szélesebb skáláról válogattuk össze kiállítóinkat. Egy kis ízelítő azon cégek névsorából, akiknek termékeivel rendezvényünkön megismerkedhetsz:

CHIP Magazin
(Számítástechnikai magazin)
3M
(A név magáért beszél)
Wirth és Tsa
(AD&D kiadványok és kellékek)
Digithaly Kft.
(Commodore-termékek)
DTP System Kft.
(Atari-termékek)
Elektor Magazin
(Számítástechnikai magazin)
Linguasoft
(Számítógépes nyelvoktatás)
Gál József
(Holográfia)
Mindware Kft.
(Egerek)

CENTRUM Nagyker. Váll.
(Játék- és videokazetták)
Toner Kft.
(Színes- és fekete-fehér másolók)
Corwell Kft.
(Mágneslemezek)
QINTTNER Kft.
(CD-lemezek)
BO-VO Shop
(Őrületes Marhaságok Boltja)
Modelta Kft.
(Modellek és makettek)
Medito Kft.
(Csupa játék)
Akadémiai Kiadó
(Szótárok, könyvek, játékkazetták)
Kandó Kálmán Könyvesbolt
(Engedményes könyvvásár)

A kiállítással párhuzamosan természetesen ismét non-stop programbörze zajlik, amelyhez a géphelyeket és színes tévéket biztosítjuk. Szakítva az eddigi hagyományokkal ez a szolgáltatás teljesen INGYENES — az asztalok beérkezési sorrendben foglalhatók el és személyenként maximum 3 órára vehetők igénybe. Természetesen lehetőség van a géphelyek előzetes lefoglalására (szintén 3 órás időtartamra), az ARTGAME BT levélcímén:

ARTGAME BT, 1142 Rákosszeg park 5/a.

Ami a legfontosabb!

A kiállításra szolgáló belépőjegyek egyben sorsjegyek is, tehát véletlenül se dobd el! Kiállításunk látogatói között egy TOYOTA CRESSIDA RX 30 típusú, veterán korú négykerekűt sorsolunk ki! Reméljük Téged ér az a szerencse, hogy busszal érkezel és autóval távozol.



Reméljük idén is velünk tartasz — szeretettel várunk!